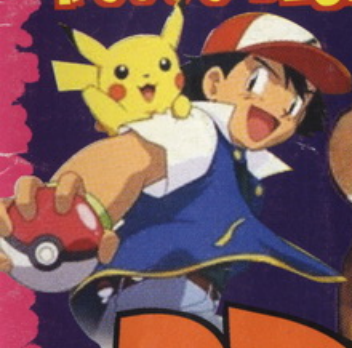
SU GAMEBOY ARRIVANO I SIMPSON!
LA RIVISTA PER CHI GIOCA GAME BOY
GAME BOY PLANET
Anno 1, numero 2 - L. 4.900 (Euro 2.53)
MG MEDIA GROUP
Contiene la
GUIDA STRATEGICA A POKÉMON ROSSO-BLU!
Onda Kamehameha!
RIVELAZIONE!
DRAGONBALL
Goku finalmente sui nostri Gameboy!
Vieni a conoscerci tutti!
Sei abbastanza coraggioso?
Speciale:
POKÉMON D'ACQUA
ALONE IN THE DARK
Un gioco da paura!
INOLTRE: Il ritorno della mummia, Simpson, Beach'n ball, Isola Lego 2, Robin Hood, Indiana Jones, Ispettore Gadget
ISSN 1592-6400
10002
9 771592 640004

Eccoci al secondo numero di Gameboy Planet, un numero ricco di recensioni e di sorprese! Vi avevamo promesso una ricca sezione dedicata ai Pokémon e, come potrete accertare voi stessi leggendo, ci siamo dati da fare per proporvi la migliore guida alle versioni Rosso e Blu che ci sia in circolazione, una guida talmente dettagliata da richiedere un sacco di spazio e che ci ha costretti a dividerla addirittura in due puntate. Continua l'aggiornamento con le notizie sul Gameboy Advance e di pari passo cresce la nostra acquolina (così come crediamo cresca la vostra!), tanto che non vediamo letteralmente l'ora di mettere le mani sulla nuova console portatile Nintendo! Ma non preoccupatevi! Anche quando questo nuovo gioiellino arriverà in redazione non mancheremo di tenervi aggiornati su tutto l'universo Gameboy, un mondo che da questo mese si espande comprende anche le terre di Dragonball, in previsione dell'uscita italiana del gioco per GBC dedicato a Goku. Un'ultima piccola annotazione: continuate a scriverci inviando i vostri disegni ma non dimenticatevi di segnalare quali sono le sezioni del giornale che vorreste diverse, le rubriche che vi piacerebbe trovare e – magari – quello che proprio non sopportate, fingete di essere per un attimo qui con noi in redazione a collaborare con la rivista, aspettiamo le vostre lettere!

Stefano "Sogliola" Vanini

Sommario

Speciali

Recensioni

Rubriche

Pubblicazione periodica mensile. Autorizzazione Tribunale di Milano n. 903 del 29/12/2001

EDITORE:

Via Frua,15
20146 Milano
Tel: 02/4854541
Fax 02/48545466

DIRETTORE:
Roy Zinsenheim

MANAGING EDITOR:
Claudio Somazzi

PUBLISHING EDITOR:
Walter Minucci

GAME BOY PLANET

CHIEF EDITOR:
Roy Zinsenheim
roy@gamearena.it

PUBLISHING EDITOR:
Walter Minucci
minucci@gamearena.it

PROJECT COORDINATOR:
Stefano Vanini
sogliola@gamearena.it

ART DIRECTOR:
Cristian Ghezzi
ghezzi@gamearena.it

ART TEAM:
Paola Lagala, Ivan Piazza, Michela Rolandi

CONTRIBUTORS:
Laura Colombo, Massimo Losa, Christian Boscolo, Luca Di Bella

IMPIANTI PRESTAMPA
Grafotitoli & Bassoli - via G. Carducci, 221- Sesto San Giovanni (Mi)

STAMPA
Roto 2000
via L. Da Vinci, 18/20
20084 Casarile (Mi)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
A. Pieroni Srl
Milano

Per scrivere alla redazione:
gameboyplanet@gamearena.it
Per inviare le vostre cheat:
cheat@gamearena.it
Per visitare il nostro sito internet:
www.gamearena.it

NEWS POWER

Voci e pettegolezzi dal mondo delle console portatili

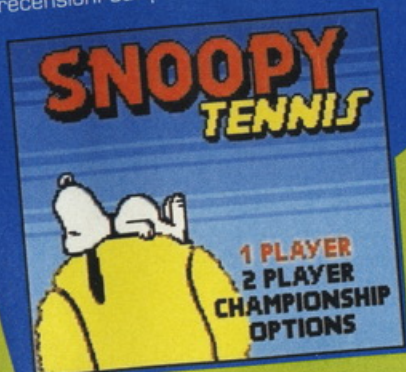
Woody Woodpecker alla riscossa!

Tutti i fans di **Woody Woodpecker** esultino! Dopo il divertentissimo gioco di guida dedicato al picchio più matto e simpatico in circolazione, un nuovo titolo sta per arrivare sugli schermi dei nostri GameBoy Color e questa volta fa sul serio! **Buzz Buzzard** (il cattivo della situazione) ha rapito la nipotina di Woody e quindi gli toccherà darsi da fare per liberarla. Restiamo in attesa!

Una 'gelida' estate per i... vampiri!

In arrivo per la fine dell'estate **Dracula: Crazy Vampire**, un titolo destinato a essere davvero divertente grazie all'**umorismo** che dovrebbe permeare l'intero gioco; il vostro compito sarà quello di interpretare il buon vecchio conte per combattere il malvagio inquisitore **Torquemada** che ha tutta l'intenzione di mettere fine al regno dei vampiri. Affilate i canini!

Snoopy tennis

Chi non conosce il simpatico bracchetto nato dalla penna del compianto **Charles Schultz**? Da **Infogrames** è in arrivo **Snoopy Tennis**, un gioco sportivo che dovrebbe avere tutte le carte in regola per potere rivaleggiare con il grande Mario e il suo **Mario Tennis**; restate con noi, e non mancheremo di darvi notizie e recensioni su questo nuovo gioco!

Pokemon Cristal

In molti ci scrivono domandando la data d'uscita di **Pokémon Cristal** e noi... non la conosciamo ancora! A dire il vero, conosciamo benissimo quella del lancio di Cristal in territorio inglese, previsto per la fine di luglio e per la precisione il giorno **30**. Ovviamente è necessario ricordare che prima dell'arrivo in Italia il gioco dovrà essere tradotto; un po' di pazienza, e dopo l'estate potremo giocare con Pokémon Cristal!

POWER

voci e pettegolezzi dal mondo delle console portatili

N64 su GBA?

Secondo quanto dichiarato dai soliti ben informati, grazie alle potenzialità esplosive della nuova console Nintendo sarebbe teoricamente possibile realizzare conversioni dei **grandi classici** per N64 su GameBoy Advance. L'unico problema sembra essere rappresentato dalla questione relativa alla **terza dimensione** e ai **punti di vista** della telecamera, ma giochi con 'telecamera fissa' non dovrebbero incontrare alcun problema. Sono bufale o verità? Indagheremo, statene certi!

Emulatori...

Ricordate che nello scorso numero abbiamo parlato degli **emulatori** di GameBoy Color (e da poco GameBoy Advance)? Avevamo sottolineato che si tratta di materiale disponibile gratuitamente su Internet ma che ha carattere illegale, in quanto i diritti di sfruttamento sono di proprietà della **Nintendo**. Beh, quando si parla di pirati gli americani non scherzano affatto; pensate: **Ryan Carey** è stato arrestato per avere caricato sulla rete le ROM di giochi per GameBoy e condannato a pagare la bellezza di **250.000** dollari (praticamente 500.000.000 di lire!) o a passare 3 anni in galera! Una bella lezione, non c'è che dire!

Gamecube in ritardo!

Un ulteriore cambio di data per il **GameCube**! Come se non ci fosse abbastanza confusione con comunicazioni che si contraddicono ogni cinque minuti, sembra proprio che il lancio giapponese della nuova e potentissima console casalinga della Nintendo (il GameCube) sia stato ulteriormente posticipato a dopo l'estate e precisamente per settembre! Voi cosa ne dite? Ce la faranno questa volta?

Nintendo non va a Londra

La notizia è bella grossa e riguarda proprio la casa madre della nostra console preferita. **Nintendo** ha annunciato ufficialmente che non prenderà parte all'**ECTS**, la più importante fiera dedicata ai videogiochi che si svolge ogni anno nel mese di settembre a **Londra**; chi c'è già stato (e qui in redazione sono in molti) raccontano di un intero fine settimana di vero delirio videoludico, ma al prossimo ECTS mancherà quindi un nome importantissimo. Il motivo è presto detto: la fiera londinese è senza dubbio il più importante evento europeo, ma non lo è abbastanza per celebrare la grandezza di Nintendo (!), tanto che sembra che la filiale inglese abbia intenzione di organizzarsene uno tutto loro che dovrebbe avere luogo nella prima settimana di Settembre; vi terremo aggiornati!

Nintendo®

ects 2-4 September 2001 ExCeL London

Top ten

I più venduti secondo GameBoy Planet:

1. Pokémon Giallo
2. Metal Gear Solid
3. Spiderman
4. Tomb Raider
5. Le follie dell'imperatore
6. Isola LEGO 2
7. Chicken Run
8. Buffy The Vampire Slayer
9. Disney's Aladdin
10. Batman - Chaos in Gotham

Internauti truffati!

Chi ha una connessione Internet e ha cercato notizie e schermate di gioco del **GameBoy Advance** può essere caduto vittima di una bella fregatura! Su molti siti, infatti, sono apparse schermate di **F14 Tomcat**, un interessante simulatore di volo e combattimento. Guardandole non si restava certamente stupefatti, ma perché si trattava di vecchissime schermate di giochi 'anzianotti' usciti addirittura su altre piattaforme, semplicemente ritoccati al computer per dargli un'aria decisamente più Advance! Attenti alle truffe!

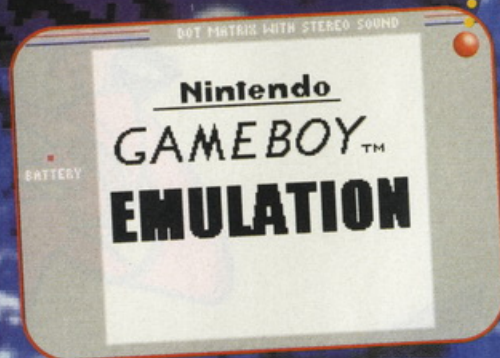
GAME BOY ADVANCE NEWS

Ecco le ultime notizie le voci e i pettegolezzi raccolti sulla nuova console di casa Nintendo!

EMULATORE DI GAMEBOY ADVANCE!

Il GBA è stato appena lanciato e su Internet cominciano già a circolare i primi **emulatori**! Di cosa stiamo parlando? Per quelli di voi che ancora non lo sanno, sulla Grande Rete circolano già da qualche tempo dei **programmini** che consentono di avere sul proprio personal computer i giochi per PlayStation, Dreamcast e ovviamente anche GameBoy; ora è il turno del GBA a essere 'clonato' sui PC grazie a un programma chiamato **IGBA**. Per il momento si tratta di iniziative pirata (insomma, illegali!), anche perché i giochi disponibili sono copie elettroniche delle cartucce (che vengono chiamate ROM); i pirati informatici ne sanno sempre una più del diavolo!

I PIANI DEL SIGNOR NINTENDO

Secondo quanto dichiarato recentemente, la **Nintendo** giapponese avrebbe programmato di distribuire e vendere entro la fine del 2001 la bellezza di **25 milioni** di GBA nel solo Giappone! Considerando che l'intero popolo giapponese conta 125 milioni di unità, significherebbe vendere un GBA per ogni cinque abitanti! Davvero tantissimi!

I PROSSIMI TITOLI IN SVILUPPO PER GBA!

Dopo i primi titoli che vi abbiamo presentato il mese scorso, continuiamo a tenervi aggiornati sui giochi che le case di produzione hanno intenzione di rilasciare dopo il lancio americano del GBA; come vedete si tratta di grandi giochi che abbiamo già visto su PC come **Doom** o di titoli che non sono MAI arrivati su una console portatile. La potenza del GBA sembra davvero non avere confini!

Eccovi la lista:
- Dark Arena ‣ Majesco
- Doom ‣ Activision
- F-14 Tomcat ‣ Majesco
- Fortress ‣ Majesco
- Lady Sia ‣ TDK Mediactive
- LEGO Bionicle: Tales of the Tohunga ‣ LEGO
- Matt Hoffman's Pro BMX ‣ Activision
- Shaun Palmer's Pro Snowboarder ‣ tentative title ‣ Activision
- Spider-Man: Mysterio's Menace ‣ Activision
- X-Men: Reign of Apocalypse ‣ Activision
- Aerial Aces ‣ Majesco
- Bomberman Story ‣ Hudson
- Digi-Communication ‣ Media Works
- Dokapon ‣ Asmik Ace Entertainment
- Doraemon ‣ Asmik Ace Entertainment
- Caesar's Palace ‣ Majesco
- Golf Master ‣ Konami
- Hatena Satena ‣ Hudson
- Hello Kitty Miracle Collection ‣ Imagineer
- Jelly Belly ‣ Majesco
- Land Before Time
- LEGO Racers II ‣ LEGO
- M&M's: Lost in Time ‣ Majesco
- Mail de Cute ‣ Konami
- Men in Black ‣ Crave
- Minna to Ishyo! ‣ MTO
- MLB Sluggers ‣ Midway
- Momo Taro Matsuri ‣ Momo Taro Festival ‣ Hudson
- Monster Breeder ‣ Konami
- Morita Shogi Advanced ‣ Hudson
- Mugen Kikou Zero Tours ‣ Unlimited Mystery Zero Tours ‣ Media Ring
- NFL Blitz 2002 ‣ Midway
- NHL Hitz ‣ Midway
- Pac-Man Advanced ‣ Midway
- Paintball ‣ Majesco
- Power Rangers Time Force ‣ THQ
- Puyo Puyo ‣ Sega
- Reiji Matsumoto's Space Hexcite X ‣ Jordan
- Rocket Power ‣ THQ
- Rugratsv ‣ THQ
- Sansara Naga ‣ Victor Interactive Software
- Scooby-Doo and the Cyber Chase ‣ THQ
- Sonic the Hedgehog Advanced ‣ Sega
- Spongebob Squarepants ‣ THQ
- Star Communicator ‣ Konami
- Super Block Bus 4 Advance ‣ Starfish
- Tiny Toons (Two tiles) ‣ Conspiracy
- Tetris ‣ THQ
- Wild Thornberrys ‣ THQ WWF ‣ THQ

PROBLEMI DI COMPATIBILITÀ?

Dal Giappone arrivano una serie di notizie allarmanti riguardo la compatibilità di alcuni giochi GBC sull'Advance. Ci siamo dati da fare, e abbiamo scoperto che solo una piccola parte dei giochi GBC ha qualche piccolo problema e che la maggior parte dei guai sono di natura **sonora**; oltre a questo abbiamo potuto verificare che anche se i problemi fossero maggiori, riguarderebbero unicamente giochi che difficilmente vedremo mai in Italia, strani giochi giapponesi come **simulatori di treni** e di **fidanzate** (avete capito benissimo...) che non dovrebbero mai vedere la luce da queste parti e che sono comunque TUTTI in giapponese!

WINDOWS SU GBA?

Su Internet si stanno diffondendo notizie piuttosto strane riguardo una possibile compatibilità tra Windows (l'ultima edizione, dal nome **Millennium**) e il GBA. Pare esistano addirittura delle fotografie e alcuni filmati che provano questa notizia e, malgrado la pubblicazione sulla stampa estera di una foto, chi ha cercato di approfondire non ha trovato alcuna conferma. In effetti, tra le varie possibilità del Gba dovrebbe esserci anche quella di entrare in rete per giocare su **Internet** e scambiare messaggi di **posta elettronica**, ma quale può essere il sistema operativo che gestisce tutte queste opzioni? La domanda resta attualmente senza risposta, anche se in redazione abbiamo qualche sospetto...

POWER RANGERS SUL GBA!

La **THQ** (casa di produzione già responsabile del lancio dei **Power Rangers** su PlayStation) ha annunciato di recente l'intenzione di portare i Power Rangers anche sul GBA basandosi sulla nuova serie di telefilm **Power Rangers Time Force**. Si dovrebbe trattare di un entusiasmante gioco di avventura e combattimento a livelli tematici in grado di coinvolgere e divertire tutti i fan della serie, destinato ad arrivare sugli scaffali dei negozi per il prossimo inverno.
Non vediamo l'ora!

NAMCO E GBA

La sede giapponese della **Namco** (una casa che conosciamo benissimo tutti, vero?) ha annunciato l'intenzione di pubblicare **quattro conversioni** dei suoi classici per il GBA. I titoli in questione sono **Ms. Pacman, Pole Position, Galaga** e **Dig Dug**, tutti giochi che ricordiamo quasi con una lacrimuccia, e che sono ben presenti in rete (illegalmente) sotto forma di ROM; si tratterebbe della conversione dei mitici cabinati da bar, quelli che i più 'anziani' tra noi potevano giocare in sala giochi più di dieci anni fa... Come passa il tempo!

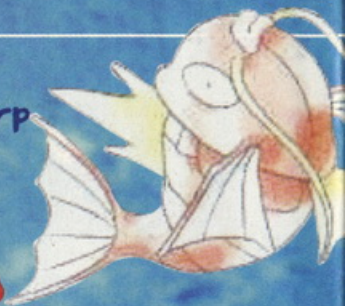
Magikarp

Pokémon d'acqua

Psyduck

Poliwhirl

La primavera impazza e tra poco sara' estate, tempo di sole e di... mare!

Quale occasione migliore per parlare di **Pokémon d'acqua**? Tra non molto la scuola sarà finita e potremo quindi andarcene tutti a mettere i piedi a mollo, non prima di avere dato un'occhiata a questi simpatici amici acquatici che fanno della **difesa** una delle loro prerogative principali. Ogni scheda pubblicata qui a fianco riporta tutte le caratteristtiche fisiche dei Pokémon d'acqua e vi dice anche dove potreste catturarli con maggior facilità; se siete in possesso delle versioni Rosso e Blu potete anche fiondarvi direttamente nelle ultime pagine dove trovate la guida completa alla soluzione di Rosso e Blu, ma non abbiate fretta! Spendete almeno qualche minuto su queste pagine, potreste scoprire qualcosa di interessante o un dettaglio che non conoscevate ancora sui piccoli Pokémon d'acqua! D'altra parte nessuno nasce con la scienza infusa, non è vero?

Ecco **10 cose** da sapere sui **Pokémon d'acqua**. Se siete allenatori specializzati in questo tipo di Pokémon non dovrebbero esserci grandi novità per voi, ma se non lo siete... queste informazioni possono sempre tornare utili!

1. La principale prerogativa dei Pokémon d'acqua è la **difesa**. Blastoise, Cloyster e Omastar, infatti, hanno tutti caratteristiche difensive piuttosto alte da subito.

2. Nella serie televisiva Ash cattura il suo primo Pokémon d'acqua (**Squirtle**) nell'episodio 12 e Krabby in quello successivo. Misty acchiappa invece **Horsea** nell'episodio 19 mentre **Tentacool**, **Tentacruel** e il simpatico **Psyduck** nell'episodio 27.

3. I Pokémon d'acqua sono importantissimi, dato che avrete bisogno della loro abilità **Surf** per raggiungere le isole **Spumarine** e **Cannella** dove trovarne altri.

4. Dei **150** Pokémon degli inizi i Pokémon d'acqua sono i più comuni e possono essere trovati con una grande facilità nelle versioni **Rosso** e **Blu**.

5. Una classifica pubblicata recentemente ha mostrato che tra i Pokémon più amati **3 su 10** sono Pokémon d'acqua: un bel risultato per i piccoli mostri subacquei!

6. **Blastoise** è il Pokémon d'acqua migliore. Per cominciare, le sue **statistiche** sono tra le più elevate, poi è uno dei pochi - se non il solo - a poter apprendere **tecniche di attacco** che sono in grado di mettere in guai seri sia Pokémon d'erba che quelli elettrici. Almeno tre delle sue abilità offensive possono arrecare seri danni anche al più forte Pokémon d'erba.

7. Per acchiappare tutti e **32** i Pokémon d'acqua avrete bisogno di esporre alcuni di loro a una **Pietraidirca**: Staryu per ottenere **Starmie**, Shellder per **Cloyster**, Poliwhirl per **Poliwrath** e Eevee per **Vaporeon**.

8. La maggior parte degli allenatori di Pokémon d'acqua si trovano nella palestra di **Celestopoli** e sui percorsi **12**, **19**, **20** e **21**.

9. Combattere i Pokémon Roccia di Brock con **Squirtle** è davvero facile: assicuratevi solamente che abbia imparato l'abilità **Bolla** e potrete liberarvi di Geodude e Onix con poco sforzo!

10. I Pokémon Elettro possono rappresentare un problema per quelli d'acqua, quindi curate sempre l'**evoluzione** affinché in questa eventualità possiate contare su un livello più elevato dei vostri.

Golduck

Pikachu

HORSEA

Altezza: 30 cm
Peso: 8,2 kg
Evoluzione: **Seadra**

Locazione: per aggiungere Horsea alla vostra collezione dovrete cercarlo lungo le rive dei laghi dei percorsi **19**, **20** e **21** e in diversi punti delle isole **Spumarine** se giocate con Rosso o Blu, mentre se siete in possesso di una copia della versione Giallo i percorsi da battere sono il **12** e il **13**, oltre alle stesse isole.

Caratteristiche: pur essendo apparentemente uno dei Pokémon meno aggressivi, Horsea ha le sue buone qualità, ma si tende a usarlo poco per via del fatto che si cattura solo dopo un bel po' di tempo, quando gli altri Pokémon del Pokèdex sono piuttosto evoluti; malgrado ciò al livello **30** Horsea è in grado di utilizzare un ottimo attacco **Pistolacqua**, mentre nello stadio evoluto di Seadra possiederà tutti gli attacchi di Horsea (ovviamente potenziati) e si dimostrerà utilissimo contro i Pokémon Fuoco, Terra e Roccia. Horsea e Seadra all'inizio crescono lentamente, con un po' di pazienza si nota però che le loro caratteristiche aumentano in maniera costante e uniforme in modo da generare un ottimo 'tuttofare' dotato di attacco, difesa, speciali e PS di tutto rispetto, anche se non raggiungono livelli terribili. Da non dimenticare comunque che dal livello **45** Horsea guadagna il potentissimo attacco **Idropompa**!

SEADRA

Altezza: 90 cm
Peso: 25 kg

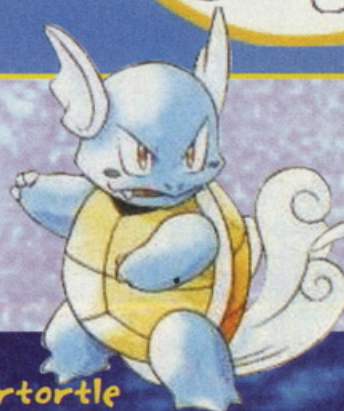
Locazione: non dovreste avere problemi a catturare Seadra nelle medesime zone in cui avete pescato Horsea, dato che si tratta di due Pokémon d'acqua che prediligono le stesse zone (forse anche perché uno è l'evoluzione dell'altro). In questo senso è possibile ma non certo che, andando a caccia dell'uno, si incontri l'altro e viceversa; le possibilità non sono comunque poche!

Caratteristiche: Seadra è abbastanza **equilibrato** e segue uno sviluppo decisamente interessante nell'evoluzione da Horsea. Gli aumenti di attacco, difesa, speciali e PS aumentano tutti insieme in modo abbastanza interessante, portando Seadra a essere una delle scelte migliori quando si ha a che fare con Pokémon fuoco, Terra e Roccia. Seadra può utilizzare delle discrete **MT** che lo equipaggiano con **Bora** (14) e **Geloraggio** (13).

GOLDEEN

Altezza: 60 cm
Peso: 15 kg
Evoluzione: **Seaking**

Locazione: non si tratta di uno dei Pokémon più rari e può essere catturato abbastanza facilmente alle isole **Spumarine e Cannella**, oppure nei percorsi **12**, **13**, **17** e dal **18 al 25** per chi usa Rosso o Blu. Nella versione Giallo dovete rivolgere la vostra ricerca nei laghi lungo i percorsi **6**, **14** e nelle città di **Fucsiapoli** e **Celestopoli**.

Caratteristiche: si tratta di un Pokémon piuttosto interessante, anche se non simpaticissimo a partire proprio dal suo aspetto; in più ha anche ferito Pikachu! Comunque, si può dire che ai più livelli più bassi Goldeen è piuttosto resistente per via dei numerosi PS, ma questo suo pregio si riduce con il crescere dei livelli esattamente come per la sua evoluzione Seaking. Le sue doti offensive non sono incredibili ma possono essere migliorate grazie all'uso di utili MT come la 11 (**Bollaraggio**), la 12 (**Pistolacqua**) o la MN 03 (nel caso vi manchi ancora l'abilità **Surf**).

Squirtle   Omanyte   Wartortle   Omastar

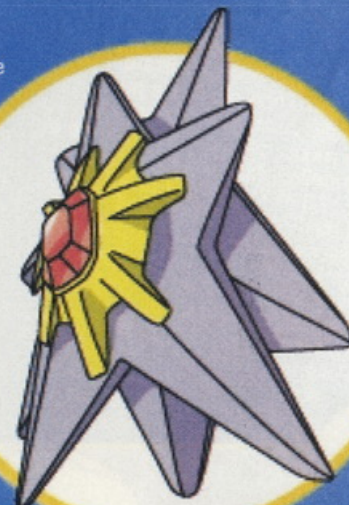
SEAKING

Altezza:
Peso:
Locazione: con una buona **canna da pesca** non dovreste avere problemi a catturare un Seaking, che tra l'altro è abbastanza diffuso. In tutte le versioni, infatti, potrete incontrarlo recandovi a pescare lungo il percorso **23**, a **Fucsiapoli** o presso la **Grotta Ignota**. Avendo tempo e voglia, come alternativa, potete fare evolvere un Goldeen fino al livello **33**.
Caratteristiche: se Goldeen non impressiona per le sue statistiche, le cose vanno decisamente meglio con la sua evoluzione che vede un deciso aumento della capacità offensiva e un netto incremento dei PS. Il problema è che Seaking ha necessità di usare le MT per godere pienamente delle sue caratteristiche, altrimenti si può sempre evolverlo fino al livello **48** per fargli acquisire **Perforcorno**, uno degli attacchi che ne fa un combattente di discreto livello anche se non può certamente essere paragonato a Blastoise o ad altri Pokémon più resistenti.

STARYU

Altezza: 60 cm
Peso: 34,5 kg
Evoluzione: **Starmie**
Locazione: non dovrete faticare particolarmente per riuscire ad acchiappare uno Staryu; chi gioca con Rosso e Blu può trovarne lungo i percorsi **19**, **20** e **21**, mentre le cose si fanno un poco più complicate per i possessori di Giallo che dovranno navigare fino alle isole **Spumarine** o alle **Cannella**. *Caratteristiche*: purtroppo Staryu delude abbastanza! Non volendo ricorrere alle MT per Bollaraggio o Geloraggio per aggiungere qualche attacco ai pochi che offre, Staryu sale di livello molto lentamente ma con una certa costanza, anche se può apprendere solamente due attacchi (**Pistolacqua** e **Idropompa**), oltre a **Ripresa** e **Cometa**. Ma non ci sono solo cattive notizie, dato che Staryu è un Pokémon d'acqua che si trova decisamente in vantaggio contro i Fuoco, Terra, Roccia e Ghiaccio. Nella suo stadio evoluto (Starmie) ed equipaggiato con attacchi psico ha ottime speranze di successo addirittura contro i Pokémon Lotta e Veleno.

STARMIE

Altezza: 90 cm
Peso: 80 kg circa
Locazione: data la peculiarità di Sarmie non è possibile trovarne allo stato selvatico e l'unica maniera per riuscire ad ottenerne uno è quella di esporre uno Staryu agli effetti di una bella **Pietraidrica**, in modo da consentirgli l'evoluzione.
Caratteristiche: Starmie si presenta come un ottimo Pokémon d'acqua dalle duplici capacità, potendo contare anche su un lato Psico che come sapete bene non è una malattia! Particolarmente rapido e affidabile, Starmie offre una buona serie di attacchi (tutti quelli appresi da Staryu, quindi è meglio ritardare al massimo la sua evoluzione per farlo arrivare bello 'pompato' all'evoluzione), oltre a quelle che può apprendere tramite l'utilizzo delle MT, tecniche Psico come **Teletrasporto** o **Psico-Onda** che se vengono utilizzate con intelligenza possono anche sostituire altre tecniche d'acqua più comuni. Nel caso in cui vi dovesse toccare di combattere contro uno Starmie, una buona scelta può essere quella di opporgli qualche Pokémon Erba o Elettro, mentre se doveste vedervela con Lotta o Veleno potete dormire sonni abbastanza tranquilli a patto che il vostro Starmie sia dotato di attacchi Psico. Certo che per essere soltanto una 'stella di mare' Starmie è davvero potente!

Qui abbiamo deciso di inserire due elementi piuttosto rari che, pur non essendo di una potenza terrificante, fanno la loro bella figura in qualsiasi Pokédex grazie all'aspetto o a caratteristiche un po' particolari...

Lapras

Scyther

Altezza: 120 cm
Peso: 55,8 kg
Locazione: chi gioca con Pokémon Blu può smettere di preoccuparsi, dato che in questa versione non c'è proprio verso di acchiapparne uno, poiché Scyther non è stato inserito in questa cartuccia; per questo motivo i possessori di Blu saranno costretti a organizzare un difficile scambio con qualche amico giocatore di Rosso o Giallo. Anche per loro, però, le cose non saranno semplicissime, visto che nemmeno nelle loro versioni è facile trovarlo: cosa fare quindi? Le soluzioni a disposizione sono solo due: la prima è recarsi alla **Sala Giochi di Azzurropoli** e giocare con le slot machine. Vi costerà un bel po', tra i 5500 e i 6500 a seconda della versione (Rosso o Giallo), oppure potreste andare nella **Zona Safari** e darvi alla caccia grossa, anche se non si tratta di una preda facilissima nemmeno nella Zona 1...
Caratteristiche: Scyther è proprio bello da vedere, con quell'espressione truce che incute un certo timore, malgrado non si tratta di un Pokémon dalla potenza formidabile anche se le sue affilatissime **lame** potrebbero trarre in inganno. In effetti i problemi nell'utilizzo di Scyther si avvertono principalmente per la carenza di attacchi **Coleottero** e **Volante** che dovrebbero essere proprio specifici di un Pokémon come questo, anche se a livelli elevati Scyther è in grado di sviluppare tecniche offensive di tutto rispetto che lo rendono un ottimo combattente durante l'avventura ma con grosse lacune negli scontri via link. Combattendo contro Scyther può essere di grande aiuto schierare Fuoco, Roccia o Elettro, Pokémon che questo coleottero sembra soffrire particolarmente.

Tentacool

Kabuto

Electabuzz

Altezza: 90 cm
Peso: 41 kg circa
Locazione: Electabuzz è davvero difficile da incontrare per i giocatori della versione Rosso e impossibile per quelli della Giallo o Blu, visto che in queste cartucce non è stato incluso. L'unico modo è quindi riuscire a convincere un giocatore di Rosso a scambiarlo (provate a corromperlo con qualcosa...) via link, ma data la difficoltà che caratterizza questa cattura sarà davvero difficile. L'unica zona dove si aggira Electabuzz è la **Centrale Elettrica**: siate pazienti e gironzolate da quelle parti, se siete anche fortunati potrebbe capitarvi di acchiapparne uno!
Caratteristiche: Electabuzz è sempre una scelta vincente per via dei suoi PS abbastanza elevati e della particolare **velocità** che lo contraddistingue, ma bisogna anche sottolineare il fatto che si tratta di un Pokémon in grado di apprendere diverse tecniche molto utili; non è da dimenticare nemmeno l'aspetto più particolare di questo pocket monster, e cioè la sua **rarità**, fatto che rende complicata la strategia da opporgli nel momento in cui ce lo si trova davanti. Tra i suoi attacchi più efficaci Electabuzz è in grado di prodursi, con il vantaggio dell'iniziativa sempre a suo favore, in **Tuonoshock**, **Tuonopugno** e **Tuono**, tre tecniche offensive in grado di 'stendere' qualsiasi avversario, oltre a quelli che si possono acquisire grazie alle provvidenziali MT **24** e **45** (**Tuononda** e **Fulmine**) che rendono un'idea della potenza che può sprigionare questo Pokémon. Purtroppo, tutta questa forza non è in grado di arrecare assolutamente alcun danno ai Pokémon Terra che sono completamente immuni alle tecniche Elettro; trovandovi in una situazione simile sarà quindi meglio richiamare il vostro Electabuzz e cercare un'alternativa!

Blastoise

Horsea

Ecco la lista completa dei Pokémon d'acqua che potete catturare!

n.007-Squirtle	n.072-Tentacool
n.098-Krabby	n.129-Magikarp
n.008-Wartortle	n.073-Tentacruel
n.099-Kingler	n.130-Gyarados
n.009-Blastoise	n.079-Slowpoke
n.116-Horsea	n.131-Lapras
n.054-Psyduck	n.080-Slowbro
n.117-Seadra	n.134-Vaporeon
n.055-Golduck	n.086-Seel
n.118-Goldeen	n.138-Omanyte
n.060-Poliwag	n.087-Dewgong
n.119-Seaking	n.139-Omastar
n.061-Poliwhirl	n.090-Shellder
n.120-Staryu	n.140-Kabuto
n.062-Poliwrath	n.091-Cloyster
n.121-Starmie	n.141-Kabutops

Molti di questi Pokémon sono tra i più utili e bilanciati - vere armi in grado di adattarsi al meglio al vostro stile di combattimento - oltre a sostituire egregiamente i più noti **Squirtle**, **Wartortle**, **Blastoise** o **Bulbasaur**.

Poliwag

Vi è piaciuto? Vi è stato utile? I nostri amici dell'acqua non sono certo indicati come armi offensive fortissime, ma sono così carini...

POKÉMON ZONE

ANCORA SCARPE!

Non vi sono bastate quelle stranissime del mese scorso? E allora beccatevi queste! Si tratta di modelli che al momento non sappiamo se verranno importati in Italia, ma sono sicuramente qualcosa di veramente forte, articoli che tutti i veri Pokémaniaci non possono lasciarsi scappare! Se dovesse capitarvi di andare in **Inghilterra**, fate attenzione ai negozi di scarpe – a prezzi esagerati, purtroppo...- potreste riuscire ad accaparrarvene un paio!

LA LISTA COMPLETA DELLE MN E DELLE MT

Nelle varie versioni di Pokémon (**Rosso**, **Blu**, **Giallo**, **Oro**, **Argento**, **Crystal**) potete acquisire le **MN - Macchine Nascoste** o le **MT – Macchine Tecniche**. Per quanto riguarda le prime, si tratta di tecniche che si possono insegnare a un determinato Pokémon e che sono riutilizzabili; mentre per le seconde, le MT, si tratta di strumenti contenenti una determinata tecnica che si può insegnare a un Pokémon in modo che la utilizzi **una volta sola**. Le MT/MN sono prodotte dalla **Silph SpA** di Zafferanopoli e si possono ottenere tramite scambi, come regalo o come premio per un combattimento. Abbiamo pensato che potesse esservi utile avere una lista completa delle MN e delle MT disponibili in Pokémon Rosso, Blu e Giallo: eccole qui!

MN in Pokémon R/B/G
01 TAGLIO
02 VOLO
03 SURF
04 FORZA
05 FLASH

MT in Pokémon R/B/G
01 MEGAPUGNO
02 VENTAGLIENTE
03 DANZA-SPADA
04 TURBINE
05 MEGACALCIO
06 TOSSINA
07 PERFORCORNO
08 BODY SLAM
09 RIDUTTORE
10 SDOPPIATORE
11 BOLLARAGGIO
12 PISTOLACQUA
13 GELORAGGIO
14 BORA
15 IPER-RAGGIO
16 GIORNO-PAGA
17 SOTTOMISSIONE
18 CONTATORE
19 MOVIMENTO SISMICO
20 IRA
21 MEGASSORBIMENTO
22 SOLARRAGGIO
23 IRA DI DRAGO
24 FULMINE
25 TUONO
26 TERREMOTO
27 ABISSO
28 FOSSA
29 PSICHICO
30 TELETRASPORTO
31 MIMICA
32 DOPPIOTEAM
33 RIFLESSO
34 PAZIENZA
35 METRONOMO
36 AUTODISTRUZIONE
37 UOVOBOMBA
38 FUOCOBOMBA
39 COMETE
40 CAPOCCIATA
41 COVAUOVA
42 MANGIASOGNI
43 AEROATTACCO
44 RIPOSO
45 TUONONDA
46 PSICO-ONDA
47 ESPLOSIONE
48 FRANA
49 TRIPLETTA
50 SOSTITUTO

TERZO FILM DEI POKéMON

Il distributore giapponese **Toho** annuncia la realizzazione dell'attesissimo terzo capitolo 'cinematografico' dedicato ai Pokémon; un anno e mezzo dopo l'arrivo negli Stati Uniti ecco che gli americani (i soliti fortunati) potranno godersi in anteprima un nuovo capitolo della saga pokémonica, dal titolo **Pokemon The Movie 3**. Questa volta i nostri eroi si trovano a **Greenfield Island**, dove si erge una torre di cristallo costruita dall'immaginazione di una ragazzina. La trama promette nuovi personaggi, nuove avventure e come al solito tanto divertimento; come è avvenuto per i suoi predecessori, anche Pokemon The Movie 3 sarà introdotto da un **cortometraggio** con protagonista **Pikachu** e il nuovo **Pichu**.

NUOVI POKÉMON PER IL TERZO CAPITOLO CINEMATOGRAFICO

Tra i nuovi amici che incontreremo nella terza puntata cinematografica ce n'è uno che ci è stato simpatico subito, **Quagsire**! Si tratta di un Pokémon d'acqua mite e carino che non attacca mai per primo ma si limita rispondere agli attacchi dei nemici; insomma, non è un attaccabrighe!

BUON COMPLEANNO, POKéMON!

Sembra ieri, e invece sono passati già **cinque anni**! Eh già! I Pokémon hanno oramai cinque anni, ma non dimostrano affatto la loro età. Nati nel **marzo 1996** in Giappone, in pochissimo tempo hanno conquistato tutto il mondo, e per festeggiare il loro compleanno sono stati presentati in Giappone nuovi Gadget che, a partire dalle **magliette**, giungono fino alla nuova collezione di **card**: il tutto rigorosamente marchiato 'Pokémon 5 anni'!

LAURA PAUSINI E I POKéMON

Forse non tutti lo sanno, ma nella colonna sonora del secondo film dei Pokémon da qualche tempo in vendita in tutte le videoteche potete ascoltare anche la voce della famosissima **Laura Pausini.** Come tutte le altre star internazionali della canzone coinvolte nella realizzazione della colonna sonora, anche la bravissima Laura ha cantato in inglese e il titolo della canzone che interpreta è **The extra mile**.

ALLA FIERA DI NEW YORK

L'ultima Toy fair di New York ha segnato un vero trionfo per Pikachu e Pichu, che sono stati presenti in... carne e ossa per presentare il nuovo **Pokémon Stadium 2** (per ora disponibile solo su Nintendo 64). Ecco due immagini scattate dai nostri inviati speciali per la succulenta occasione! Nella prima potete vedere Pikachu e Pichu che salutano i loro fans e nella seconda un Pichu particolarmente vivace che improvvisa qualche pass di danza con Misty!

POKÉMON LINK CABLE

Non ne avete abbastanza? Neanche noi! E allora **Kemco** ha prodotto apposta per noi maniaci un simpaticissimo e colorato link cable con cui sarà possibile scambiare i nostri Pokémon in perfetto stile Pikachu! Come potete vedere dalla fotografia si tratta di un normalissimo **cavo di collegamento** tra GameBoy, arricchito dalla presenza di Pikachu in persona e di due **Pokéball**, nel caso 'qualcuno' tentasse di approfittare dell'occasione per scappare! Non crediamo che questo possa avvenire, dato che pensiamo che i nostri lettori siano composti da bravi allenatori che trattano sempre bene i loro Pokémon. Datevi da fare a setacciare i negozi che trattano materiale di importazione!

LE CANZONI DEI POKÉMON

Sappiamo tutti benissimo che le conoscete a memoria tutte e due; noi speriamo comunque di farvi cosa gradita pubblicando i testi delle prime due canzoni dedicate ai Pokémon: fatevi una bella cantata!

GOTTA CATCH'EM ALL

Gotta catch'em all
Gotta catch'em all
All the Pokémon
Pokémon
Gotta catch'em all
catch'em all
Viva i Pokémon
Pokémon
Catch'em all
Voglio andare dove mi va
e non fermarmi qua.
Questo viaggio mi porterà
da tutti i Pokémon
Girovagando per il mondo
la mia sfera lancerò
e ogni Pokémon così'
catturerò!
Viva i Pokémon
tosti e prorompenti
tutti differenti
Gotta catch'em all
catch, catch, catch,
ogni Pokémon è il più
scoppiettante
furbo e accattivante
viva i Pokémon
viva i Pokémon
sempre più frizzanti
magici e sgargianti
Gotta catch'em all
Tutti i Pokémon
sono straordinari
mitici avversari
viva i Pokémon
Gotta catch'em all
catch'em all
All the Pokémon
Pokémon
Gotta catch'em all
catch'em all
Viva i Pokémon
Pokémon
Ogni passo mi porterà
ancora un pò più in là
Giorno e notte
mi allenerò
ma non mi stancherò
Girovagando per il mondo
la mia sfera lancerò
e tutti i Pokémon così'
catturerò!
Viva i Pokémon
tosti e prorompenti
tutti differenti
Gotta catch'em all
catch' catch' catch'
ogni Pokémon è il più
scoppiettante
furbo e accattivante
viva i Pokémon
Catch' catch' catch'
Solo io so
che li catturerò
solo io so
che poi ci riuscirò
qui nessuno
c'è più in gamba
di me con la mia sfera
Poké
Viva i Pokémon
tosti e prorompenti
tutti differenti
Gotta catch'em all
catch' catch' catch'
ogni Pokémon è il più
scoppiettante
furbo e accattivante
viva i Pokémon
Viva i Pokémon
sempre più frizzanti
magici e sgargianti
Gotta catch'em all
Tutti i Pokémon
sono straordinari
mitici avversari
viva i Pokémon
catch' catch'
Gotta catch'em all!

OLTRE I CIELI DELL'AVVENTURA

La libertà è un'avventura
che non finisce mai,
e la vivrai con ogni
Pokémon
che catturerai.
Lancia la tua sfera...
Gotta catch'em all
with the poké ball ball
gotta catch'em all
solo poké poké ball
Dài vieni qua, ad allenarti
e divertirti con noi
allenandoti diverrai il più
bravo e tu lo sai,
oh oh oh Oltre i cieli
dell'avventura,
lancia senza paura la tua
sfera poké negli incontri
e nelle battaglie vincerai le
medaglie
da portare con te
Oltre i cieli dell'avventura,
la vittoria è sicura se tu
giochi
così dieci, cento, mille
emozioni,
un mondo di evoluzioni che
vedrai lì per lì
Gotta catch'em all
with the poké ball ball
gotta catch'em all
solo poké
poké ball
Gotta catch'em all
with the poké ball ball
gotta catch'em all
solo poké poké ball

Prova,
la poké ball, guarda fin
dove va, trova,
nuovi Pokémon e
l'avventura non finirà
Oltre i cieli dell'avventura,
lancia senza paura la tua
sfera poké
Oltre i cieli dell'avventura
la vittoria è sicura se tu
giochi così
catch, catch, catch
Gotta catch'em all
with the poké ball ball
gotta catch'em all
solo poké poké ball
Lancia la tua sfera.

DRAGONBALL Z: GOKU HISHOUDEN

Per adesso abbiamo visto solo la versione giapponese, ma Infogrames dovrebbe lanciare il gioco anche in Italia!

Sembra che molti giochi per GameBoy non siano poi tanto 'forti'; all'inizio piacciono un sacco, ma dopo poco la noia si fa strada: ma giocando a **Dragonball Z: Goku Hishouden** questo non succede!

GOKU SU GAMEBOY!

Il gioco comincia con **Goku** che si allena nel suo palazzo fluttuante e si conclude (se siete bravi) con la sconfitta di **Vegeta**; si tratta di un gioco di ispirazione strategica con forti elementi di gioco di ruolo, visto che dovrete scegliere da che parte andare, quali **attacchi speciali** utilizzare e poi assistere allo sviluppo degli eventi come in un normale **gioco a turni**, potendo prendere però parte attiva negli **scontri** premendo i bottoni al momento giusto.

Le modalità a disposizione saranno **due** e vi metteranno dinanzi alle armate dei **soldati Z** nel tentativo di salvare la Terra da Vegeta, oppure potrete prendere parte al più tradizionale dei tornei **Tenkaichi Budokan**.

TECNICA SOPRAFFINA

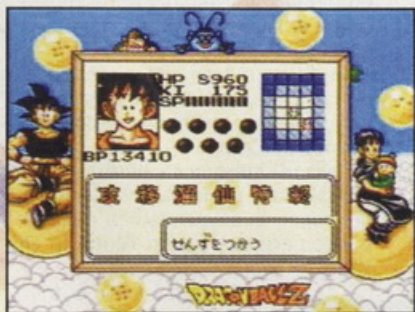
Per le piccole potenzialità degli speaker del GameBoy l'**audio** è davvero spettacolare, mentre la **grafica** risulta davvero dettagliata facendo pieno riferimento ai cartoni animati o ai fumetti per un gioco tutt'altro che noioso. Sparpagliati per i vari livelli troverete altri piccoli **sottogiochi** che, se superati, vi consentiranno di migliorare le statistiche di **Goku** in modo da renderlo più veloce o più potente, oltre a spezzare la **trama** in modo intelligente.

STRAMBERIE GIAPPONESI...

Qualche anno fa, sugli scaffali dei negozi giapponesi, apparve uno strano gioco che consentiva, tramite un lettore ottico, di 'tradurre' in personaggi in lotta tra loro i **codici a barre** riprodotti su apposite schede e di farli scontrare mettendo poi in collegamento le console. La cosa divertente è che i codici a barre sono anche riportati sulle scatole di alimenti o sulle riviste; insomma, su quasi tutti i prodotti in commercio, e quindi era possibile fare scontrare **Mr Pomodoro** contro **Killer Mensile**! Di seguito, uscì una versione speciale dedicata proprio a **Dragonball** che potete vedere qui accanto.

• La confezione originale, in edizione inglese, della strana console in edizione speciale.

Akira Toryama

Geniaccio del mondo manga e anime (così i giapponesi chiamano i fumetti e i cartoni animati), **Akira Toryama** in Giappone è una vara celebrità, ma è noto da noi principalmente per la mitica serie **Dragonball Z** e **Dragonball GT**. Tra i grandi fumetti convertiti in cartoni animati da Mr. Toryama non possiamo dimenticare di citare **Dr.Slump e Arale**, serie a dire poco esilarante che narrava le strampalate avventure di una **bambina robot** costruita da uno scienziato pazzoide, il Dr. Slump. Passato in televisione qualche anno fa, **Dr. Slump e Arale** è arrivato anche nelle edicole circa due anni orsono, riscuotendo un immediato successo. Ora è il turno di **Dragonball GT** che, programmato su Italia 1, si è fatto in breve una nutrita schiera di seguaci.

Il **combattimento a turni** è stato realizzato in modo abbastanza unico, con precedenze negli attacchi che verranno decise di volta in volta in base alle caratteristiche, tanto da poter colpire anche due volte prima che il vostro avversario (o voi stessi...) possa organizzare anche una minima difesa. Una volta giunto il vostro turno potrete scegliere le varie azioni e il loro ordine: potrete per esempio decidere che Goku debba prima **prendere a calci** il suo avversario, allontanarsi cavalcando la sua **nuvola**, sparare un **Kamehameha**, recuperare un po' di **Ki** e quindi attaccare ancora! Praticamente il combattimento strategico portato all'estremo! Da quello che abbiamo visto **Dragonball Z - Goku Hishuoden** è davvero impressionante, e se verrà importato e tradotto come si deve avremo per le mani un gioco veramente forte!

LO TROVATE COSÌ

OK!

ALONE IN THE DARK

Shadow Island vi aspetta a braccia aperte, sarete abbastanza coraggiosi?

Edward Carnby è un investigatore privato che assomiglia molto a Dylan Dog, perché le sue ricerche portano inevitabilmente a scontrarsi con il soprannaturale.
Questa volta le sue avventure lo portano sulla misteriosa **Shadow Island**, dove il suo amico **Charles Fiske** stava cercando di recuperare una statua rubata prima di essere assassinato. Contattato dall'archeologa **Aline Cedrac**, Carnby parte con lei alla volta di Shadow Island; l'interesse di Aline riguarda gli indiani **Abkanis**, un'antica tribù che praticava rituali mistici e, in qualche modo, anche la statuetta rubata.
C'è ragione di credere che questa statua possieda dei **poteri magici**: lo pensa Aline, lo credeva Fiske e lo sa anche Alan Morton, il miliardario solitario che si ritiene essere il responsabile dell'omicidio di Fiske.
I due arrivano sull'isola con l'idrovolante di Aline: Carnby si avvia verso la grande **villa** che si trova al centro dell'isola, mentre Aline rimane nei pressi dell'idrovolante, intenta a decifrare le **tavolette Abkanis** che dovrebbero spiegare la vera natura della misteriosa statua.

Momenti di grande tensione anche quando non sembra esserci nessuno...

SFONDI DA PAURISSIMA!

Inizia così la vostra avventura, impegnati nell'esplorazione di Shadow Island e della magione dei **Morton**.
Si vede da subito che questo gioco ha la grafica più stupefacente che oggi possiate pretendere dal vostro GameBoy Color!
Gli **sfondi** sono stati completamente digitalizzati, e questo ha permesso di creare quell'atmosfera così particolare di cui vive **Alone in the Dark**. Edward è disegnato benissimo, con il suo **impermeabile** che si muove e svolazza mentre lui si muove in ambientazioni di dimensione variabile. Proprio questa particolarità rende **Alone in the Dark** così esaltante, il fatto cioè di giocare in zone che, cambiando inquadratura, cambiano anche **dimensione**: in una schermata Edward è alto quasi quanto tutto lo schermo e in quella dopo è piccino-piccino, dandovi l'impressione di 'giocare un

I fondali hanno una qualità grafica davvero incredibile.

Nella villa non c'è mai troppa luce, ma cosa pretendete da un gioco con questo titolo?

L'effetto tridimensionale dei fondali è realmente incredibile.

Da chi arriva?
Infogrames

Quando?
È già arrivato!

Che gioco è?
Avventura

VOTO

8

Se non avete mai avuto paura giocando col GBC questa può essere la volta buona!

Grafica 8

Suono 8

Giocabilità 7

Longevità 8

Un atrio davvero accogliente per trattarsi di una villa stregata!

film'. Peccato per il **suono**: la musica di sottofondo e gli effetti sonori sono piuttosto noiosi....

Un colpo di radio...

Mentre vi aggirate per la foresta che circonda la magione dei Morton, potreste venire contattati da Aline tramite la **radio**: questa è una delle particolarità del gioco, cioè lo svolgersi degli eventi in tempo reale.
Più avanti nel gioco potreste voler contattare Aline per chiederle aiuto o spiegazioni su qualcosa, e lei sarà sempre pronta a rispondervi - o quasi sempre, visto che può capitare che perdiate il contatto a causa delle **perturbazioni** meteorologiche.
Lungo la strada potreste trovare altri **oggetti** interessanti che potrete stivare nel vostro **inventario**: si capisce fin da subito che sarete destinati a combattere contro 'qualcosa', dal momento in cui raccoglierete alcuni **proiettili**... Ecco che l'improvviso contatto radio con Aline e alcuni accenni a creature mostruose cominciano a farvi tremare: la comunicazione si interrompe misteriosamente, fate ancora qualche passo e...
Mostruose creature cominciano a strisciare verso di voi mentre la visuale cambia ed Edward impugna il **revolver**, una delle armi a vostra disposizione che però potrete usare solo quando incontrate qualche nemico.
Questa situazione 'd'emergenza' è sottolineata da una musica inquietante e rappresenta l'altra faccia del gioco, la parte in cui prevale l'**azione** piuttosto che l'esplorazione, fondamentale comunque ai fini del gioco.

Solo contro i mostri

Alone in the Dark arriva da una grande tradizione decennale, iniziata su computer e finita anche su console (dovrebbe essere in vendita in questo periodo la versione PlayStation di questo gioco). I lunghi artigli delle mostruose creture che infestano Shadow Island hanno raggiunto anche il GameBoy, e sta a voi cercare di fermarle prima che si impadroniscano anche del mondo. Pensate di farcela da soli, o avete bisogno dell'aiuto della mamma?

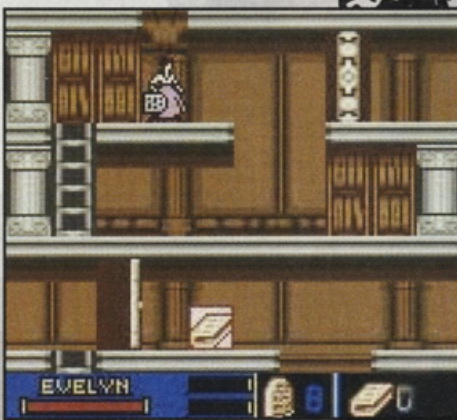
Le segrete della villa fanno molta paura anche con la luce.

Lo trovate così

LA MUMMIA

Ai tempi dell'antico Egitto avevano l'abitudine di fasciare i morti, in modo che si conservassero meglio... pure troppo!

L'anno scorso, al cinema, uno dei film di maggior successo è stato sicuramente **La Mummia**, una pellicola che – sfruttando moltissimi effetti speciali – raccontava la storia di alcuni avventurieri alle prese con il risveglio delle mummia del sacerdote **Imothep**. Adesso, sempre che ne abbiate il coraggio, potrete anche voi combattere contro questo ammasso ammuffito di bende e garze, solamente dopo averla trovata!

● La bella Evelyn salta da una piattaforma all'altra andando alla ricerca di libri misteriosi...

recensione

Lo trovate così

IL RITORNO DELLA MUMMIA

Neanche il tempo di andare al cinema a vedere il film che già potremmo giocare al videogame... potremmo...

Il successo del film **La Mummia** ha spinto la **Universal** a realizzarne in tempi brevissimi un seguito (uscito in Italia proprio in questi giorni). Ovviamente la divisione videogiochi non ha perso tempo, e subito ci propone una versione per il nostro amato GameBoy Color. Probabilmente avrebbero fatto meglio a prendersela con un po' più di calma, visto che il risultato è assolutamente inadeguato.

SCAPPATE, LE MUMMIE SON TORNATE!

Il Ritorno della Mummia è davvero uno dei peggiori giochi che mi sia capitato di vedere! Ogni aspetto lascia assolutamente a desiderare: grafica, sonoro, giocabilità ma soprattutto **sistema di controllo**. Tanto per fare un esempio, nel primo livello – dopo aver scelto tra i due personaggi a disposizione (un **maschietto** e una **femminuccia**, per la parità dei sessi) – dovrete **correre** velocemente, saltando tutti i vari ostacoli ed evitando di finire fuori dallo **schermo** (!). Ebbene, questa sezione mette in evidenza i gravissimi problemi del sistema di controllo, con una

● Queste catacombe sono proprio ben frequentate, ma crediamo sia ovvio trovare delle mummie in posti simili!

COLOR

LA PIRAMIDE DI CHEOPE

Nel gioco, infatti, vi troverete all'interno di un **antico tempio** egizio, formato da tantissime stanze collegate tra loro da **scale**, **passaggi segreti** e **tunnel**, con il compito di aiutare i vostri amici e porre fine all'esistenza dell'orribile Imothep. Vi troverete a vestire i panni di **Evelyn Carnarvan**, la bella fanciulla protagonista del film, e dovrete andarvene a zonzo alla ricerca di **indizi utili** per arrivare al faccia a faccia con il mostro. La difficoltà principale è quella di trovare la 'retta via', in quanto il palazzo è costituito da un groviglio di **strade**, **scalinate**, **porte** (che possono però anche essere sbarrate...) e **scorciatoie**. Graficamente il tutto è reso senza troppa attenzione e privilegiando una scala di **colori** a mio parere poco azzeccata. A volte risulta difficile distinguere con precisione gli elementi presenti sullo schermo. Non mancano fortunatamente dei discreti tocchi di classe (le **zone buie** che si illuminano dopo che avrete trovato la fiaccola, per esempio), e l'**animazione** della protagonista è davvero ben fatta e realistica.

Questa volta è il turno di Jonathan per confrontarsi con i misteri delle piramidi: riuscirà a uscirne vivo?

E finalmente, ecco il mitico Rick! Per lui nessuna arma nasconde segreti!

Le schermate tra un livello e l'altro sono prese direttamente dal film.

IL SETTIMO MILLENNIO

La Mummia è dunque un discreto titolo, che sebbene non offra una grafica particolare garantisce un certo **divertimento** e soprattutto un buon livello di **sfida**. Procedendo troverete moltissimi **enigmi** e dovrete passare molto tempo a esplorare e cercare la strada giusta. Se non avete paura di mummie e scarafaggi... fatevi sotto!

Da chi arriva? **Konami**

Quando? **È già arrivato!**

Che gioco è? **Platform**

VOTO **6**

Un discreto gioco di piattaforme, con enigmi e una grafica mediocre...

Grafica 5

Suono 6

Giocabilità 6

Longevità 7

COLOR

Di corsa per evitare la marea nera! Cosa sarà? Scarafaggi? Una tempesta di sabbia? Non importa! Meglio scappare!

risposta ai comandi di una **lentezza** degna di una tartaruga storpia e di una **macchinosità** che ricorda **Wim Jonk**, ex centrocampista dell'Inter, e un gameplay involontariamente ridicolo. Passato – dopo innumerevoli esclamazioni di rabbia, visto l'elevato livello di **difficoltà** – il primo stage, ci troviamo di fronte a un **combattimento** a colpi di spada, durante il quale potrete sfruttare l'UNICA mossa di disposizione del vostro eroe. Il risultato? Scontri sempre **UGUALI** e una noia mortale.

THE MUMMY RETURNS

A GAMBE LEVATE

L'unica cosa che potrete fare per salvaguardare la vostra amata console è estrarre il più rapidamente possibile la cartuccia, prima di scagliare il GameBoy contro il muro della cameretta. **Il Ritorno della Mummia** non merita minimamente la vostra attenzione, perciò fate una cosa saggia: lasciatelo a prendere polvere sugli scaffali del vostro negozio di fiducia.

E questo cos'é? Un ragno gigante! Mamma mia che paura! Facciamolo a pezzi!

Da chi arriva? **Universal Interactive**

Quando? **È già arrivato!**

Che gioco è? **Azione**

VOTO **4,5**

Monotono, troppo difficile, frustrante e poco divertente...

Grafica 5

Suono 5

Giocabilità 3

Longevità 4

LO TROVATE COSì

XENA: WARRIOR PRINCESS

La principessa guerriera all'attacco del Game Boy Color!

Se anche voi, come noi, subite il fascino della splendida principessa guerriera della serie TV **Xena**, accoglierete a braccia aperte questo **Xena: Warrior Princess**, che trasporta sui piccoli schermi del game Boy Color tutta l'azione del telefilm originale (purtroppo, non le splendide fattezze della protagonista... ehm!).

ALL'ATTACCO, MIEI PRODI!

Obiettivo di questa avventura è recuperare il **Talismano del Fato** e sconfiggere il mostruoso **Despair**, per liberare Xena dal terribile incubo in cui è rimasta intrappolata. Per riuscire in quest'impresa, possiamo contare su **Xena**, o su uno degli altri **10** personaggi disponibili, ciascuno con armi, attacchi e grida di

La nostra bella principessa guerriera alle prese con le rapide di un fiume in piena!

LO TROVATE COSì

BUFFY the Vampire Slayer

Tremate, vampiri: arriva Buffy la cacciatrice!

Chi ha paura dei vampiri? Certo non **Buffy Summers**, la bionda protagonista di **Buffy The Vampire Slayer**. Questo nuovo gioco per Game Boy Color è ispirato a una serie di telefilm più o meno horror, che ha avuto un successo enorme negli Stati Uniti.

I nemici sono in perfetto stile 'vampirico': date uno sguardo a questo...

DAGLI AL VAMPIRO!

Si tratta di un **picchiaduro a scorrimento orizzontale**, nel quale dobbiamo aiutare la nostra eroina Buffy a sbarazzarsi, a suon di pugni e calci, dei perfidi **vampiri** che le verranno incontro a ogni passo. Naturalmente, una volta stordito il vampiro di turno dobbiamo metterlo definitivamente fuori combattimento usando il mitico **paletto di legno** (frassino, se non andiamo errati!), che va piantato dritto nel cuore della creatura.

battaglia differenti, che si riveleranno utili in occasione delle numerose **battaglie** che dovremo affrontare nel corso del gioco. Per raggiungere il nostro scopo dobbiamo davvero essere pronti a tutto: nemici, trappole e insidie di ogni tipo ci attendono infatti a ogni nuova schermata di questo **Xena: Warrior Princess**.

● **Questa strega ha intenzione di farci arrosto, ma non crediamo che ce la farà!**

TARTARUGA EXPRESS

Della **grafica** non ci si può lamentare: il nostro personaggio sarà impegnato in situazioni molto varie, combattendo a piedi, cavalcando **tartarughe** (!) e nuotando in misteriose **caverne subacquee**. Anche la **colonna sonora** ci accompagna in maniera tutto sommato piacevole, sottolineando al meglio le gesta della nostra eroina. Un gioco tutto sommato divertente, soprattutto se siete dei fan della bella Xena!

● **I livelli sono interessanti e molto vari: ecco un esempio di come la piccola Xena deve vedersela persino sott' acqua con dei pinguini piuttosto aggressivi!**

LA VERA XENA...

È Lucy Lawless a interpretare la principessa Xena nella popolare serie TV. Lucy, 33enne neozelandese, interpretò per la prima volta Xena nel telefilm **Hercules: The Legendary Journeys**; tanto fu il successo del suo personaggio, da convincere immediatamente gli autori a dedicargli una serie TV. E così, dal 1995, l'avvenente Lucy presta il suo volto a Xena in una serie tutta sua, che ha riscosso un successo notevole in tutto il mondo...

Da chi arriva? **Virgin Interactive**

Quando? **È già arrivato!**

Che gioco è? **Avventura/azione**

VOTO 7

Un'avventura divertente e molto varia. E poi... è Xena!

Grafica	7
Suono	7
Giocabilità	8
Longevità	7

● **La schermata delle opzioni non è affatto allegra: questa è proprio una pietra tombale!**

COME, NON SONO IMMORTALE?

L'energia di **Buffy** è visualizzata attraverso due barre: una rossa e una verde. La **barra rossa** rappresenta la vita vera e propria, e viene sottratta a Buffy solo quando i vampiri le succhiano il sangue. Viceversa, la **barra verde** si riduce quando i vampiri colpiscono la nostra eroina senza morderla.

ANDANDO PER CIMITERI

Nel corso di **Buffy The Vampire Slayer** ci troviamo a vagare per una serie di ambienti che si intonano perfettamente alla situazione: dai quartieri più malfamati della città, a **case abbandonate**, passando per il **cimitero** (e come poteva mancare?!). Purtroppo, se il tema dei vampiri può essere affascinante, grafica e sonoro sono un po' deludenti, e anche lo schema di gioco risulta alla lunga un po' troppo ripetitivo. Consigliato solo agli amanti del genere.

● **La bella Buffy fa una spaccata sopra questo piccoletto: se non vuole rogne è meglio che ci stia lontano!**

BUFFY L'ATTRICE

La bella bionda che trovate nella copertina del gioco, e che interpreta Buffy Summers nella serie TV, si chiama **Sarah Michelle Gellar**. Sarah ha 27 anni, ma ha iniziato la sua carriera in tenera età: già a 5 anni, infatti, recitava nella pubblicità di un fast food. Oltre a **Buffy The Vampire Slayer**, che le ha dato la notorietà, Sarah ha recitato in film di successo come **Scream 2**, **Small Soldiers** e **Cruel Intentions**.

Da chi arriva? **THQ**

Quando? **È già arrivato**

Che gioco è? **Picchiaduro**

VOTO 6

La bella atmosfera horror del gioco è in parte rovinata da grafica e sonoro non eccezionali... Provaci ancora, Buffy!

Grafica	5
Suono	5
Giocabilità	7
Longevità	6

LO TROVATE COSI'

MONKEY PUNCHER

Via libera alle scimmie pugili!

Chi ha buona memoria ricorderà certamente uno dei passatempi più in voga degli ultimi due anni, il **Tamagochi**; chi non ha avuto la fortuna o la sfortuna di impazzire per il piccolo **cucciolo virtuale** che piangeva, voleva giocare, aveva fame, sporcava dappertutto o sia ammalava?

QUESTA VOLTA SONO SCIMMIE!

In linea di massima possiamo dire è cambiato l'animale (non si tratta più di pulcini, qui abbiamo a che fare con delle **scimmie** dispettose) ma la meccanica di gioco rimane quasi la stessa: infatti il nostro scopo sarà quello di **allevare** una scimmietta affinché diventi ubbidiente ma anche abbastanza forte per potere combattere contro altre scimmie altrettanto allenate...

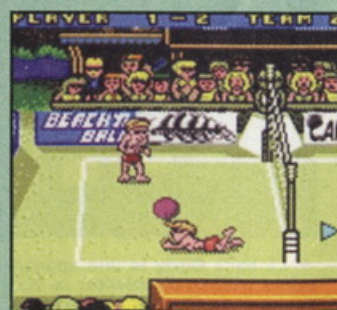
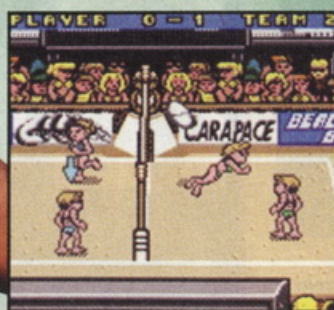
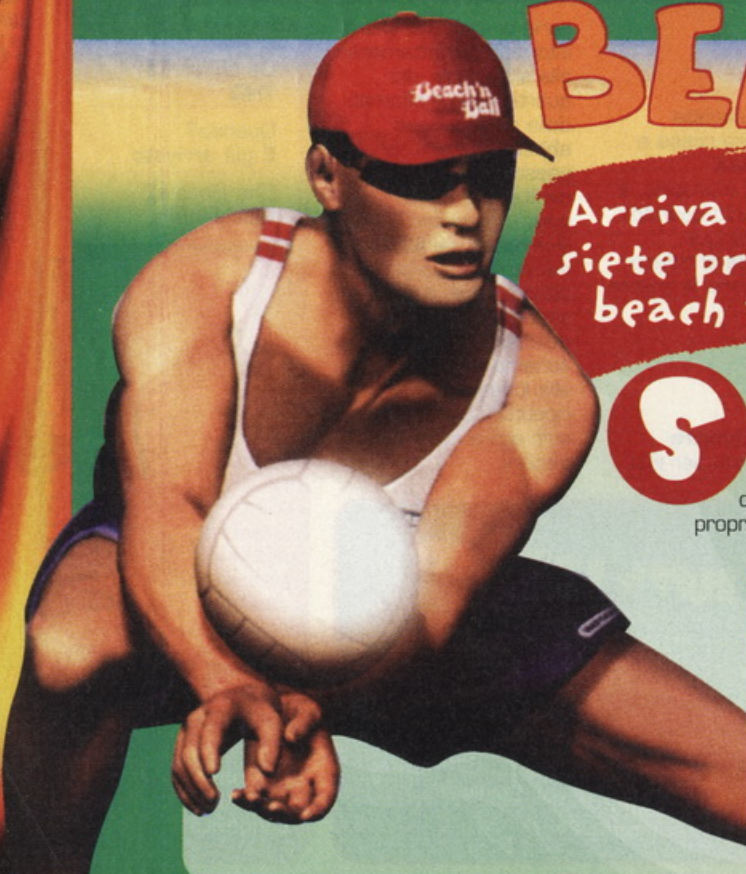
ALLENATORI? MA NON SARÀ SIMILE A...

Il dubbio è venuto anche a noi, gli aspetti in comune sono infatti notevoli, proprio a partire

LO TROVATE COSI'

BEACH 'N BALL

Arriva l'estate:, siete pronti per il beach volley?

Siamo in molti ad amare il **mare** (scusate per la rima...) e almeno altrettanti ad amare lo sport. Da qualche anno a questa parte sembra proprio che anche in Italia il **beach volley** si pratichi con una certa costanza, tanto che è sorto un campionato che raccoglie i più grandi nomi del volley al coperto per partite al fulmicotone! Volete ricreare l'enfasi e la calda atmosfera di queste partite? Ecco arrivare **Beach 'n Ball** sui GameBoy!

● La campionessa colpisce la palla con un guizzo felino; ora tocca agli altri!

● La sabbia scotta e il sole é caldo, per fortuna che sul GBC non ce ne accorgiamo!

● La nostra scimmia si prepara a stendere il suo avversario.

● Questa è casa vostra: vi piace l'arredamento?

● Una sessione di allenamento mette fame, avete fatto rifornimento di leccornie? Il vostro atleta peloso potrebbe reclamare!

dall'**allenamento** (qui inteso come vero allenamento: corri salta, eccetera...); eppure ci sono una serie di aspetti che se da un lato possono affascinare moltissimo, dall'altro minano alla radice la **longevità** di questo gioco. Prima di tutto troviamo la **ripetitività delle azioni** a disposizione e dei **comandi** che si possono dare alla scimmia come corri su e giù, dormi, allenati al sacco, salta la corda; ma anche quando riusciremo – dopo un bel po' – a mandare la nostra scimmia a fare la spesa, non proveremo grandi soddisfazioni a causa di una certa **noia** che finisce per prendere dopo circa due ore di gioco.

● Nell'allenamento di ogni bravo pugile non può mancare un bel sacco!

● Esultiamo dopo la vittoria che fine avrà fatto l'avversario?

LA STORIA

A voler ben vedere, non è che si tratti di una grande innovazione, con **allenatori** di scimmie rivali che rapiscono un membro della nostra famiglia e la nostra rabbia nello scoprirlo; invece di chiamare la polizia e aspettare, cosa facciamo? Decidiamo di andare a liberarlo dopo avere allenato la scimmietta regalata da nostro **nonno**: ma siamo impazziti? E se il nonno nel frattempo non si sente bene? Se potete, provatelo prima di acquistarlo: è un gioco piacevole ma che può anche non piacere a tutti...

Da chi arriva? **EON**

Quando? **Entro l'estate**

Che gioco è? **Tamagochi**

VOTO

Un gioco molto simpatico ma che alla lunga può diventare noioso.

Grafica 8

Suono 7

Giocabilità 7

Longevità 7

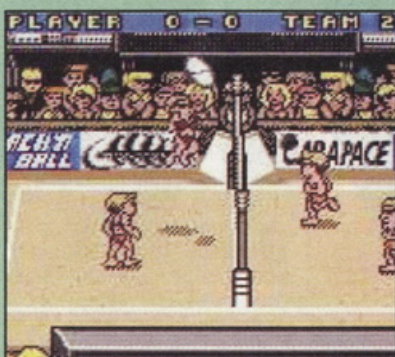
● Una battuta con un salto davvero alto!

POCHE MODALITA'...

Dopo il breve **filmato introduttivo** vi troverete a scegliere quale modalità affrontare, potendo scegliere tra la **partita veloce**, lo **scontro** con un altro giocatore in carne e ossa (come sempre attraverso cavo di link) o il **campionato**. Tramite il consueto e detestabile sistema di **password** potrete anche caricare le partite precedentemente salvate, un aspetto che nella modalità campionato torna comunque sempre comodo; selezionata la modalità che più vi interessa, potrete quindi indossare occhiali da sole e cappellino per cominciare a giocare.

... MA PIU' CHE SUFFICIENTI!

Partendo dagli aspetti grafici si nota subito che questo **Beach 'n Ball** è dotato di una grafica apprezzabile con un effetto **cartone animato** che si lascia apprezzare pur non facendo gridare al miracolo; ma è purtroppo dal campo delle **animazioni** che non arrivano le notizie migliori. I giocatori presentano infatti pochi movimenti a disposizione, tutti piuttosto 'rigidi', che non accompagnano con sufficiente fluidità le meccaniche di gioco che ricalcano – ovviamente - quelle di una partita di volley ufficiale. Nella modalità campionato avrete la possibilità (così come nelle altre) di selezionare diversi **atleti** e **atlete** da impegnare sulle spiagge di tutto il mondo per un entusiasmante campionato, durante il quale potrete realizzare muri e schiacciate come vi pare e piace. Se amate il volley non potete lasciarvi scappare questo titolo!

● La difesa si alza per murare: riusciremo a segnare il punto? Speriamo nel nostro attacco prodigioso!

● Avete mai visto dei giocatori coi piedi così grossi? Probabilmente gli occorrono per restare saldi sulla sabbia!

Da chi arriva? **Infogrames**

Quando? **È già arrivato!**

Che gioco è? **Sport**

VOTO

Un gioco davvero piacevolissimo ma non perfetto.

Grafica 8

Suono 7

Giocabilità 7

Longevità 7

IL GAME BOY a HOLLYWOOD

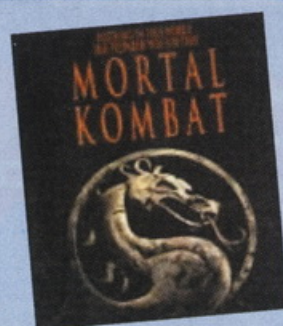
Quanti film hanno dato origine a videogiochi?

Il matrimonio tra cinema e videogiochi (come peraltro avviene per i matrimoni veri!) non sempre ha mantenuto fede alle aspettative. Sono state numerose le trasposizioni di titoli dal cinema al videogioco, con risultati non sempre convincenti; anche il Game Boy - quest'anno in particolare! - ci proporrà alcuni dei migliori film della stagione, in versione 'ridotta' per la nostra amatissima scatoletta grigia. (Grigia? Vabbè, prima era grigia... Però io ci sono così affezionato...). **James Bond** apparirà finalmente in technicolor sul nostro 'piccolo schermo', in un'insolita avventura stile **Metal Gear Solid**, per il rifacimento digitale dell'ultimo entusiasmante capitolo dell'agente 007; anche l'allegra combriccola di **Toy Story** sbarcherà sul nostro Game Boy nell'eccellente **Toy Story Racers**, che le indiscrezioni indicano come uno dei più divertenti titoli di corse mai apparsi sul nostro portatile. Come dicevamo prima, le trasposizioni dei titoli campioni d'incassi hanno avuto esiti molto discordanti, spaziando da veri e propri capolavori a - molto più spesso, purtroppo! - vere e proprie baggianate. Ottime, per esempio, le conversioni di **La Mummia** e **The Grinch**: un divertente gioco di piattaforme il primo e un frenetico puzzle game stile Pac Man il secondo; molto bello anche **Le avventure di Obi Wan**, tratto dall'ultimo capitolo della mitica serie di Guerre Stellari, che possiamo considerare senza timore di smentita uno dei migliori giochi di ruolo mai prodotti per Game Boy. Zelda permettendo.

Purtroppo esiste anche il rovescio della medaglia! Alcuni titoli non meritano nemmeno di essere menzionati, altri è bene citarli come esempio per evitare che errori del genere si ripetano. Cosa dire, per esempio, del bruttissimo **I Visitatori**, tratto dall'omonimo divertente film che vedeva come protagonista Jean Reno e il suo fido scudiero Giancaglion interpretato da Christian Clavier? Per non parlare poi de **La maschera di Zorro**, interpretato da due attori di eccezione come Antonio Banderas e dalla bellissima Catherine Zeta Jones (dicono sia la donna più bella del mondo!), adattato per il Gameboy come gioco di piattaforme davvero imbarazzante; altra cosa che assolutamente non si capisce è per quale ragione un gioco come **Casper** sia stato rilasciato a così tanti anni di distanza dall'uscita del film.
Tra l'altro, gli sforzi dei programmatori moderni sono facilitati dal nuovo Game Boy Color, che con la sue notevoli migliorie tecniche è in grado di rendere al meglio le avvincenti sensazioni dei film in celluloide. Ai tempi del glorioso Game Boy, le cose non erano certo così semplici....

Pagina mancante (poster?)

GLI ANNI DOPO

Sono tantissime le conversioni che meriterebbero di essere nominate, veri e propri capolavori senza tempo, che hanno contribuito a decretare il grande successo del buon vecchio GB. Senza dubbio **Roger Rabbit** e **Ghostbuster II** possono essere considerati i migliori giochi di piattaforme mai visti su un Game Boy e, a voler ben vedere, addirittura in assoluto, potendo reggere benissimo il paragone con titoli per console più blasonate. Non sempre un cattivo film genera un cattivo videogioco: Jurassic Park (il film) non era certo eccezionale, mentre il gioco per Gameboy (ve lo ricordate?) era un trionfo di giocabilità allo stato puro! Vale anche il ragionamento opposto: bellissimi film hanno avuto conversioni pessime. Un esempio per tutti Men in Black, forse il più brutto gioco per GB di sempre! Non ci rimane che incrociare le dita: le serie di Indiana Jones e dell'agente 007 sono sempre state sinonimo di qualità cinematografica, soprattutto per gli effetti speciali, e speriamo non seguano la stessa regola.

VICEVERSA

I videogiochi sono stati da sempre terreno fertile per trasposizioni cinematografiche di film di gran successo. La storia stessa dei videogames è piena di esempi illustri; io che ho qualche annetto di troppo, mi ricordo persino le prime conversioni sull'allora onnipresente Atari Vcs (una console molto in voga negli anni Ottanta). E non vi sto parlando di titoli di secondo piano, ma del primo **Guerre Stellari** e di **E.T.**, che facevano capolino per la prima volta nel mondo videoludico con buoni (per i tempi!) risultati. È anche capitato che il cinema cercasse di trovare ispirazione dal mondo digitale, ma purtroppo in questo caso i risultati sono stati a dir poco deludenti. Anche il celebre Mario, forse uno dei personaggi che conta più apparizioni sul nostro Gameboy, ha cercato fortuna nella terra delle illusioni per eccellenza. **Supermario Bros**, distribuito da Hollywood Video nel 1993, è stato un clamoroso fiasco, nonostante potesse contare su attori di buon livello: Bob Hoskins e John Leguizamo nella parte dei due fratelloni e Dennis Hopper nei panni del cattivone di turno. La trama era scialba almeno quanto il film, e la scena più convincente era quella dei titoli di coda, che mettevano finalmente fine alla nostra sofferenza visiva. Non ci rimane che aspettare i nuovissimi **Tomb Raider** e **Duke Nukem**, per capire se questa antipatica tendenza è giunta finalmente al capolinea.

recensione

LO TROVATE COSI'

DISNEY'S ALADDIN

Dopo un sacco di tempo Aladino arriva anche sul GameBoy!

Quanti anni sono passati dall'uscita cinematografica di **Aladdin** (o Aladino)? Sicuramente troppi, e noi che attendevamo con una certa impazienza il gioco su GameBoy Color - dopo averlo giocato su GameBoy - siamo rimasti a becco asciutto per molto tempo; ma alla fine ne è valsa la pena per davvero!

UN PLATFORM DA INFARTO!

Come tutti i giochi di questo tipo, anche **Disney's Aladdin** si basa principalmente sulle **piattaforme**, ma non solo: dato che il prode ladruncolo avrà a che fare con una gran schiera di nemici pronti a farlo a fette appena possibile, dovrà arrampicarsi su **muri** e **cornicioni** facendo attenzione a non mettere alcun piede in fallo, pena la morte.

La simpatica scimmietta Abu è ancora presente nel gioco.

recensione

LO TROVATE COSI'

CYBER TIGER

Ci vuole qualcosa di piu' di uno sportivo di grido per fare di un gioco carino un titolo super...

Tiger Woods, l'uomo che su un campo da golf e con una mazza in mano sembra in grado di fare completamente quello che gli pare, arriva anche su GameBoy dopo essere passato dalle varie piattaforme di gioco – PC, PSX e PS2 – con il suo secondo titolo dopo **Tiger Woods 2000**. A partire dalla scatola del gioco si capisce subito che questa volta il gioco vuole essere più una **parodia** divertente e al tempo stesso avventurosa del gioco del golf, uno sport serio praticato da gente seria!

GIOCHIAMO A GOLF?

Come ho appena detto, **Cyber Tiger** è quanto di più lontano ci possa essere da una simulazione sportiva, e questo aspetto è riscontrabile immediatamente esaminando i **campi di gioco** dove il simpatico Tiger si trova a giocare, posti strani e magici come le isole

Tiger Woods se ne va alle Hawaii? Certamente non come turista!

Uno dei campi più interessanti con l'isoletta...

Un campo da golf nel cuore di un vulcano? Ma siamo matti?!

● L'atmosfera di Aghraba è resa davvero come si deve!

● Aladdin mostra tutte le sue caratteristiche di perfetto acrobata!

Dobbiamo però sottolineare che questa versione per GBC ha subito una serie di drastici tagli rispetto all'originale, un fatto che ha portato il gioco a essere nel suo insieme molto più corto, tanto che i platform-maniaci non dovrebbero avere problemi a completarlo in breve tempo.

POCHE NOVITÀ

Malgrado tutto non ci sono novità di rilievo se non dal punto di vista **grafico**; con l'arrivo dei colori il mondo di Aladdin ha infatti guadagnato certamente in gradevolezza, rimanendo però quello che conoscevamo dalla versione in bianco e nero. Non si tratta certamente di un limite – che, abbiamo già detto, è rappresentato dalla scarsa **longevità**, malgrado gli **undici** non semplicissimi **livelli** – e i giocatori alle prime armi non mancheranno di apprezzare il gioco, che gode anche di un accompagnamento **sonoro** più che buono, con musiche che riprendono in tutto e per tutto quelle del film. I nemici, **Jafar** in testa, sono ben realizzati così come i **livelli**, che non risultano mai troppo piccoli e nemmeno troppo grandi, lungo i quali sono sparpagliati un gran numero di power up, mele, extra, gettoni e quant'altro. Se non fosse per la brevità, avremmo a che fare con un bellissimo platform che meriterebbe un voto migliore, ma per quello che offre crediamo non meriti di più.

● I livelli sono coloratissimi e pieni di nemici agguerriti: Aladdin avrà molto da fare!

● Non sono solo le guardie di Jafar a dare fastidio, ci si mettono pure i fachiri!

COLOR

Da chi arriva? **Ubi Soft**
Quando? **È già arrivato!**
Che gioco è? **Platform**

VOTO 7,5

Un gioco davvero divertente per tutti i fanatici delle piattaforme!

- Grafica 8
- Suono 7
- Giocabilità 8
- Longevità 7

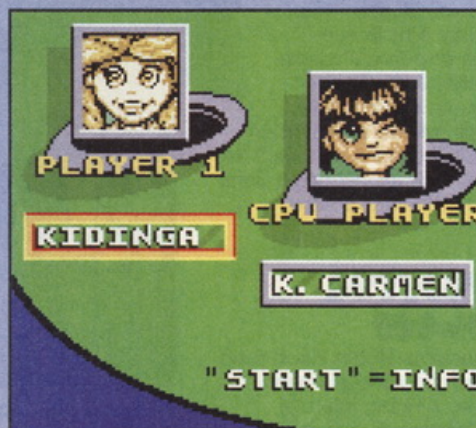
COLOR

TIGER WOODS

Eldric Woods (per gli amici Tiger) è nato il 30 dicembre 1975 ed è il più giovane campione nella ricca storia del golf ad avere vinto il **Grande Slam** e un **Master** prima dei 21 anni. Nella sua fortunata carriera Tiger Woods ha vinto – finora – quasi **23 milioni di dollari**! Non male per un gioco dove si va a spasso per i prati prendendo a bastonate le cose...

Hawaii, il **Grand Canyon** o il terrificante **Monte Lava**, posti nei quali un giocatore con un po' di sale in zucca non organizzerebbe mai una partita. Il gioco offre diverse **modalità**, tra le quali spicca senza dubbio quella che consente di sfidare tramite **link** i vostri amici all'ultimo colpo, un'occasione per mostrare quanto si è bravi sul green e che non è assolutamente da lasciarsi scappare!

NON È TUTTO ORO QUELLO CHE LUCCICA!!!

Malgrado i commenti iniziali dobbiamo pur dire che, non essendo affatto un brutto gioco, **Cyber Tiger** soffre di una serie di problemi decisamente fastidiosi che ne affliggono il gameplay. Malgrado una riuscita grafica da cartone animato e **animazioni** piacevoli, quello che irrita di più è il comportamento della **pallina** che sembra dotata di una vita propria e che decide dove andare senza tenere conto del **vento** e della **direzione** in cui l'abbiamo tirata; in pratica, se cercate un gioco di golf dalla giocabilità elevata **Cyber Tiger** potrebbe non essere la scelta più adatta.

● La scelta del golfista non è fondamentale, ma avere un po' di varietà non dispiace assolutamente!

Da chi arriva? **EA Sports**
Quando? **È già arrivato!**
Che gioco è? **Sport**

VOTO 6

Un gioco divertente ma con poca attenzione ai dettagli.

- Grafica 7
- Suono 6
- Giocabilità 6
- Longevità 6

recensione

Lo trovate così

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

Botte vere sul GameBoy!

Avete mai visto un incontro della lega di **UFC**? No? Beh, forse è meglio così, ma lasciate che vi spieghiamo di cosa si tratta: due muscolosissimi lottatori si scontrano in un'arena piccolina e possono usare qualsiasi tecnica di lotta per stendere l'avversario, a parte le dita negli occhi e i morsi. Vi basta? Bene, questo è quello che troverete in **Ultimate Fighting Championship**!

ADESSO TI MENO!

Ecco quindi che arriva l'ennesimo gioco dove ci tocca menare le mani (è sempre meglio farlo nei videogiochi che nella vita reale!) e purtroppo non c'è da applaudire proprio nessuno, dato che i problemi sono davvero molti. Tanto per cominciare dall'inizio possiamo prendere in esame il **sistema** che regola il movimento dei lottatori impegnati e qui incontriamo i primi guai: purtroppo la maggior parte del tempo di gioco viene impiegato per **inseguire** il vostro avversario, dato che anche quando vi sembrerà di essere effettivamente dinanzi a lui e di poterlo colpire non sarà esattamente così, portandovi a perdere tempo per

● **La scelta del lottatore è purtroppo assolutamente ininfluente in termini di gioco...**

recensione

Lo trovate così

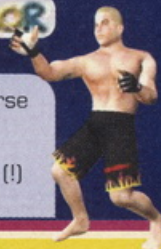
ROBIN HOOD

Robin Hood è un grande eroe che piace a grandi e piccini, perché è simpatico, perché se ne va in giro con la sua bella calzamaglia verde e perché ruba ai ricchi per donare ai poveri. Questa volta, però, per riuscire nella sua impresa deve chiedere il vostro aiuto, visto che Kevin Costner non ne ha voluto sapere nulla, nonostante gli avessero offerto un sacco di soldi! Toccherà dunque a voi sconfiggere il malvagio **Principe John** e tornarvene in pace al vostro castello.

Ve la sentite di aiutare Robin Hood a salvare il suo Re?

● **Graficamente Robin Hood è davvero ben fatto!**

NELLA FORESTA DI SHERWOOD

In linea di massima **Robin Hood** è un gioco d'azione con molti elementi d'esplorazione. All'inizio infatti vi troverete all'interno di un **castello**, con un sacco di nemici pronti a farvi fuori. Mano a mano che procederete, oltre a incontrare avversari sempre più cattivi, potrete liberare alcuni dei

La sezione dell'allenamento non è di grande aiuto, infatti non si impara un gran che...

Si penserebbe a un tocco di classe grazie all'annunciatore, ma ancora una volta non serve a nulla...

La giocabilità non è al massimo per via della difficoltà di controllo, anche se la grafica non é da buttare....

spostarvi di quel piccolo e maledetto millimetro che garantirà un attacco di successo... Inoltre, c'è da dire che malgrado l'ampia scelta di lottatori tra cui scegliere sullo schermo sembrano tutti uguali e si comportano esattamente nello stesso modo, senza alcuna **differenza** di tecnica o di stile!

REALIZZATO UN PO' IN FRETTA?

L'impressione che si ha giocando a **UFC** è proprio quella di un gioco realizzato forse troppo in **fretta**, un titolo che non consente nemmeno il **salvataggio** dei propri risultati (!) e che non è nemmeno salvato da una **colonna sonora** di livello adeguato, qualcosa che almeno in parte salvi la situazione... Se avete un Dreamcast acquistate senza esitare una copia della versione per la console Sega: quella per GameBoy – purtroppo – è davvero da dimenticare.

Sembra che siamo riusciti a colpire! Finalmente! Dopo tanti tentativi a vuoto...

Da chi arriva?
Ubi Soft

Quando?
È già arrivato!

Che gioco è?
Combattimento

VOTO 6

Un gioco di combattimento che avrebbe potuto essere divertentissimo, ma non è così...

Grafica 7
Suono 6
Giocabilità 6
Longevità 6

IL SIMPATICO ROBIN

Robin Hood è un personaggio famoso che spesso è stato protagonista anche di film e cartoni animati. Sicuramente molti tra voi avranno visto il bellissimo cartone animato della **Walt Disney**. È uno dei più belli, perciò se ancora non l'avete visto, correte a farvelo comprare dai vostri genitori.

vostri amici, come **Frate Tuck** e **Little John**, che potrete poi utilizzare in qualunque momento. Questo garantisce una notevole varietà, anche perché ogni personaggio dispone delle proprie armi: Robin **arco e frecce**, Little John il **bastone** e Frate Tuck la **magia**.

Utilizzando Robin potrete sfruttare il suo potente arco.

È facile smarrirsi, vista la presenza di molti corridoi e cunicoli.

Oltre a uccidere i nemici, dovrete parlare con i **paesani** che incontrerete di tanto in tanto, in modo da ricevere utili informazioni. Il gioco, fortunatamente, è tutto in italiano.

GUARDIAMOCI ATTORNO

Graficamente **Robin Hood** è davvero molto bello, con ambienti molto ben realizzati (anche se in alcuni punti si fatica un po' a trovare la giusta direzione...) e personaggi che si muovono bene. L'azione è sempre veloce e non manca di varietà, grazie alla presenza sia di **combattimenti** che di **esplorazione** (senza dimenticare i **dialoghi**!). L'unico dubbio resta legato alla difficoltà, che probabilmente è un po' troppo elevata e che potrebbe scoraggiare i giocatori meno abili.

Da chi arriva?
Electronic Arts

Quando?
È già arrivato!

Che gioco è?
Azione

VOTO 6,5

Una grafica molto carina per un gioco, forse, un po' troppo difficile...

Grafica 8
Suono 6
Giocabilità 7
Longevità 7

LO TROVATE COSI'

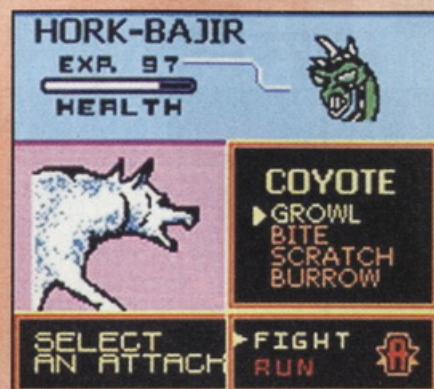
animorphs

L'uomo e' una bestia... o quantomeno puo' diventarlo!

Tra i tanti telefilm che ogni stagione giungono sui teleschermi italiani, recentemente abbiamo visto davvero di tutto! Ragazzi che si trasformano in supereroi di ogni forma e colore, investigatori in erba e quanto altro volete, ma non ci era ancora capitato di vedere ragazzi che si trasformano in **animali**. O no? A voler ben vedere l'idea di **Animorphs** risale agli anni Ottanta e alla serie **Manimal**, nella quale un archeologo aveva appreso questa abilità tutta particolare da suo padre, archeologo come lui...

ANCORA POKÉMON?

Eh sì, perché in molti aspetti **Animorphs** ricalca in pieno le varie edizioni di Pokémon, senza dimenticare che – almeno per i Pokémon – si ha a che fare con un'avventura interessante e divertente, mentre qui abbiamo da combattere contro la solita invasione di alieni malvagi, gli **Yeerks**, che potremo combattere unicamente prendendo le fattezze di vari animali. L'idea non è malvagia, dato che potremo impossessarci delle varie tecniche di trasformazione combattendo e battendo i vari cani, pipistrelli, lupi e quant'altro ci possa tornare utile per fare capire agli Yeerks che la Terra è solo nostra e che non sono

HORK-BAJIR
EXP. 97
HEALTH
COYOTE
GROWL
BITE
SCRATCH
BURROW
SELECT AN ATTACK
FIGHT
RUN

● Questa finestra di combattimento non vi ricorda qualcosa?

LO TROVATE COSI'

GAME BOY COLOR ISOLA LEGO 2

isola lego 2
la rivincita del Briccone

Il Briccone e' tornato a fare danni!

Pepe è un bravo ragazzo che consegna le **pizze** agli abitanti dell'**Isola Lego** e la sua vita è una pacchia! L'isola è abitata da simpaticoni che hanno sempre fame, le strade sono sempre sgombre e lui può correre sul suo skate dalla mattina alla sera.

QUI COMINCIA L'AVVENTURA...

Ma le cose non possono andare sempre bene, vero? Tutto scorre liscio come l'olio fino a quando il perfido **Briccone** – rinchiuso nella locale prigione - non decide di ordinare una pizza extra piccante... Pepe, da bravo ragazzo, esegue la consegna e il Briccone si sbafa la pizza in un

● Pepe consegna pizze, e quella lì? Che ci fa per terra?

COLOR

ANIMORPHS IN TV

La serie **Animorphs** va in onda con successo da un paio di anni negli Stati Uniti, ed è arrivata giusto questa stagione sugli schermi italiani; le peripezie del gruppo di ragazzi dotati di poteri sovrannaturali stanno lentamente acquistando un numero di ammiratori anche da noi, e voi da che parte state?

● **Un momento particolarmente importante: la trasformazione.**

i benvenuti. Purtroppo, però, la storia non è affatto interessante e mostra che ancora una volta non è sufficiente avere una buona idea per realizzare un buon gioco. I **combattimenti** sono una fotocopia di quelli cui siamo abituati con i nostri piccoli mostri, le azioni disponibili sono davvero pochine, la possibilità di apprendere nuove abilità per ogni trasformazione praticamente non esiste; c'è poco coinvolgimento, e una volta capito qual è il punto debole dell'avversario ci metterete davvero poco per sbarazzarvene senza strategia, senza fatica e soprattutto senza **emozioni**...

PURTROPPO NO!

In pratica, non ci siamo proprio: la **grafica** non convince risultando persino troppo scarna, le **ambientazioni** ripetono gli stessi elementi senza offrire alcuna varietà e questo non aiuta un gioco che in questo momento deve confrontarsi proprio con le nuove edizioni dei Pokémon.
Le buone idee che **Animorphs** presenta non sono state sviluppate a dovere; guardate la serie TV e fateci sapere cosa ne pensate, anche se questo gioco potrebbe piacere comunque ai meno esigenti tra voi.

GET READY TO FACE THE ENEMY!

● **Prepariamoci, gli Yeerks stanno per attaccarci!**

Da chi arriva?
Ubisoft
Quando?
È già arrivato!
Che gioco è?
Avventura

VOTO
6

Ancora un clone dei Pokémon! Comperate questo gioco solo se siete fanatici della serie tv!

- Grafica 6
- Suono 6
- Giocabilità 6
- Longevità 6

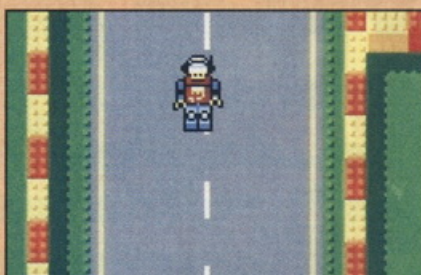
COLOR

attimo; probabilmente il cuoco ha esagerato con il **peperoncino**, visto che il Briccone, con una poderosa alitata, riesce a fondere le **sbarre** della cella e scappare! Passa un minuto e il criminale si impossessa dell'importantissima **Constructopedia**, sparpagliandone le pagine in giro per il mondo; chissà a chi toccherà andarle a recuperare...
La caccia al Briccone comincia!

TANTI PUZZLE E UN SACCO DI COSE DA FARE!

La raccolta delle pagine non è però l'unica occupazione nella quale **Pepe** (e di conseguenza voi) sarà occupato, anche se è un aspetto importantissimo che consente di salvare l'isola e ricostruire gli edifici; ma ci saranno moltissime altre cose da fare sull'isola, girovagando con lo **skate**, utilizzando **elicotteri**, **biplani** per la bellezza di **18** (avete capito bene!) **sottogiochi** con i quali misurarvi, nemici come il **Cavaliere Nero**, le mummie dell'Antico Egitto e un vasto gruppo di amici da incontrare, tutti simpatici e con qualcosa da dire.

UN BEL GIOCO

Isola Lego 2 – La rivincita del Briccone offre quindi un panorama abbastanza ricco di possibilità, con una longevità più che sufficiente e una grafica decisamente buona, assolutamente in linea con i prodotti Lego che abbiamo visto finora su GameBoy Color; il tutto ricorda lo stile dei mattoncini più famosi del mondo, per un gioco che piace dal primo istante e che costituisce sicuramente una conferma per la **Lego** circa la strada da percorrere!

● **La grafica riproduce fedelmente i mattoncini.**

● **Eccoci alla pizzeria dove ritiriamo le consegne... Mmmmh, che fame!**

Da chi arriva?
Lego
Quando?
È già arrivato!
Che gioco è?
Avventura

VOTO
7,5

Un gioco ben riuscito, colorato e divertentissimo!

- Grafica 8
- Suono 7
- Giocabilità 8
- Longevità 7

VATE COSÌ

FLIPPER & LOPAKA

Il delfino più simpatico e famoso del mondo nuoterà sul Game Boy Color in compagnia di un nuovo amico!

Alzi la mano chi non ha mai visto sguazzare in televisione il prodigioso delfino **Flipper**! Il nostro simpatico cetaceo, oltre a essere stato la star indiscussa di un famoso telefilm, è da poco anche protagonista di una serie televisiva a cartoni animati, che presto vedremo anche in Italia, nella quale compare anche un nuovo personaggio, un bambino polinesiano di nome **Lopaka**. E, magia dei videogiochi, i due amichetti faranno capolino su Game Boy Color prima ancora che in TV! Vediamo dunque che cosa ci riserva questo **Flipper & Lopaka**.

● **L'intrepido Flipper va all'assalto di una piovra gigante: si tratta di uno dei temibili boss del gioco!**

A CACCIA DI CRISTALLI...

Serge, il fedele assistente del perfido **Dexter**, un giorno scopre per caso l'antica leggenda degli **Otto cristalli magici** i quali, riuniti

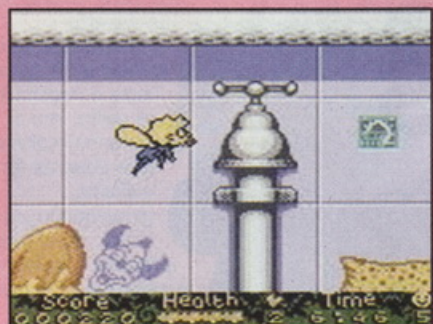
LO TROVATE COSÌ

the simpsons: night of the living tree house of horror

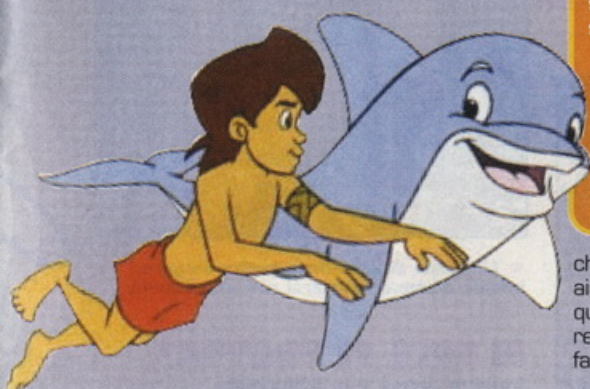
Tremate: lo speciale Halloween dei Simpson approda su Game Boy Color!

Ma come, siamo in primavera inoltrata e la **THQ** ci propone un gioco dei **Simpson** in perfetto stile Halloween?! Mah, misteri del mondo dei videogiochi.
A noi, tutto sommato, importa poco, perché questo **The Simpsons: Night of the Living Tree House of Horror** è un giochino divertente e ben fatto, che riesce a ricreare abbastanza bene l'atmosfera un po' comica un po' horror degli speciali Halloween del popolare cartone animato.

CIUCCIATI IL CALZINO, PERFIDO ZOMBIE!

Il gioco è diviso in **sette livelli**, ciascuno con un proprio scenario e schema di gioco, a volte più platform a volte più azione. In sostanza, le anime della famiglia Simpson sono rimaste imprigionate nella capanna sull'albero di **Bart**, e noi dovremo aiutare i protagonisti a venir fuori da questa spiacevole situazione, guidando, di volta in volta, **Bart**, **Maggie**, **Lisa**, **Homer** e

● **Lisa alle prese con il bidello della scuola: i personaggi sono disegnati proprio bene!**

● **Riuscirà Maggie-la-mosca a uscire sana e salva dalla cucina? Non senza il nostro aiuto!**

Flipper si avventura con un sorriso malizioso tra gli scogli di questo coloratissimo livello marino...

insieme, si trasformano in un'arma di eccezionale potenza. Dexter decide quindi di andare alla ricerca dei cristalli per potersi impossessare della mitica città sottomarina di **Quetzo**. Inutile dire

Delfini e bambini

Sapevate che i **delfini** vengono utilizzati anche per aiutare bambini e adulti malati che hanno difficoltà di apprendimento o di movimento? Questo tipo di cura si chiama **delfino-terapia**, e serve a stimolare l'attenzione dei bambini, aiutandoli a comunicare. I delfini, infatti, opportunamente addestrati, sanno essere molto sensibili e comunicativi e, in molti casi, il semplice contatto con l'animale serve a risvegliare nel bambino la voglia di esprimersi. Grazie Flipper!

che sarà compito nostro quello di aiutare **Flipper** e **Lopaka** a sventare questi loschi piani, cercando di recuperare i cristalli prima che lo faccia il perfido Dexter.

... Per mari e monti...

Eccoci così ad affrontare ben **16 livelli** di gioco, di cui **8 sott'acqua**, nei quali controlleremo Flipper, e **8 sulla terraferma**, nei quali controlleremo (indovinate un po'?) il prode Lopaka. Ogni livello riserva diverse insidie, tutte naturalmente in tema con l'ambientazione esotica del gioco: ci saranno **paguri**, **granchi giganti**, **tartarughe** e pesci vari. Naturalmente, a rendere la sfida ancor più ardua non mancheranno i classici boss, quattro in tutto: la **Piovra Gigante**, lo **Squalo Bianco**, **Serge** e **Dexter**, ciascuno con tecniche di combattimento differenti.

... Aggrappati a una liana!

L'**animazione** dei protagonisti è molto fluida: per esempio Lopaca, protagonista del primo livello, può saltare, abbassarsi, strisciare per terra, lanciare conchiglie e arrampicarsi sulle **liane**. La **grafica** del gioco, in generale, è colorata e di buon livello, come di buon livello è la **colonna sonora**. Lo schema di gioco, però, è un po' ripetitivo.

Da chi arriva?
Ubi Soft

Quando?
È già arrivato!

Che gioco è?
Azione

VOTO 7

Tanti coloratissimi livelli, per un gioco indicato soprattutto ai più piccoli.

Grafica	8
Suono	7
Giocabilità	6
Longevità	7

Dolcetto o scherzetto?

"Trick or Treat", "Dolcetto o scherzetto", è la famosa frase con cui tutti i bambini americani, la sera del **31 Ottobre**, si presentano, bussando di casa in casa, di porta in porta. Questo e altro ancora è **Halloween**, una festa che ha origine da una lugubre leggenda celtica secondo la quale, nella notte del 31 Ottobre, dal tramonto all'alba il regno dei vivi diventa possesso del **regno dei morti**. Di qui l'usanza di travestirsi con maschere più o meno mostruose, e di intagliare **zucche** a mo' di lanterna, per tenere lontani i fantasmi che si aggirano in questa magica notte...

Marge all'interno di scenari molto diversi tra loro. Nel primo livello, guideremo Bart all'interno di casa Simpson in cerca delle **chiavi** che gli consentiranno di salvare il suo **cane** da una perfida **scopa magica**. Nei livelli successivi impersoneremo Maggie tramutata in **mosca**, che dovrà attraversare volando una **cucina** infestata di insetti killer; Marge **cacciatrice di zombie**, che dovrà vedersela con i vari **Apu**, **Moe**, **Krusty** e altri abitanti di Springfield tramutati in morti viventi; Lisa impegnata in una **missione di salvataggio** ambientata a scuola; e ben tre diverse incarnazioni di Homer: **scimmione**, **robot** e **cacciatore di vampiri**.

Il simpatico Homer è capace di salti spettacolari, pur di raggiungere le sue adorate ciambelle!

Un tripudio di colori!

Come detto, lo schema di gioco varia da livello a livello, per cui non correrete certo il rischio di annoiarvi! La **grafica** è colorata e ben fatta, soprattutto i personaggi umani, mentre gli **animaletti** sono un po' poveri, sia come varietà che come qualità del disegno...

Una nota speciale per la **musica**, che ripercorre il tema centrale dei Simpson adattandolo perfettamente all'ambientazione lugubre del gioco!

Da chi arriva?
THQ

Quando?
È già arrivato!

Che gioco è?
Azione/Platform

VOTO 7

Se amate i Simpson, questo gioco non vi deluderà!

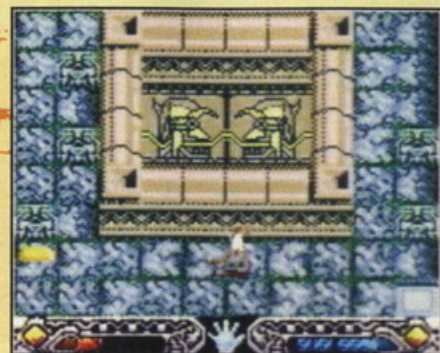
Grafica	8
Suono	7
Giocabilità	7
Longevità	6

LO TROVATE COSI'

INDIANA JONES e la macchina infernale

Siete abbastanza coraggiosi per aiutare Indiana Jones a sconfiggere la Macchina Infernale?

Quanti non conoscono ancora il simpatico archeologo **Indiana Jones**? In attesa della sua nuova avventura sugli schermi cinematografici, possiamo vivere ancora le sue peripezie sui monitor dei nostri GameBoy: sarete abbastanza in gamba? Allora spolverate il giubbotto, mettete la pistola nella fondina e arrotolate la **frusta**, si parte!

• La classica ambientazione di Indiana Jones con tende e rovine abbandonate...

• L'interno di un tempio mette sempre i brividi: bisogna muoversi con attenzione!

DI COSA SI TRATTA?

Indiana Jones e la Macchina Infernale è un gioco d'azione e puzzle che vi conduce nella jungla inesplorata alla caccia di tesori, combattendo pericolosissimi e

LO TROVATE COSI'

INSPECTOR GADGET OPERATION MADKACTUS

Gadget è qui, dal GameBoy alla tivu...

Se avete ben presente la serie di cartoni animati con l'ispettore di polizia più accessoriato della televisione, non resterete affatto delusi da questo titolo!

PARLIAMO DI TRAMA—

Il cattivissimo **Boss Artiglio** vuole impossessarsi una volta per tutte del pianeta Terra (ma quanto sono originali i cattivi dei giochi...) per liberarsi di tutti gli abitanti! A parte il fatto che non capiamo a cosa possa servirgli tutto quello spazio, diciamo che la cosa ci da un bel po' di fastidio e che sarà certamente meglio fermarlo! Questo disgraziato ha installato una fabbrica per la **clonazione industriale** nel bel mezzo di un **vulcano** situato su un'isola segreta del Pacifico, dove ha intenzione di trasformare milioni di innocue piante in mostri animati da una fame insaziabile...

• Ancora Bravo inpegnato in un'operazione molto segreta... Non fate rumore!

Un unico Indy

Harrison Ford è da sempre **Indiana Jones**, l'archeologo più simpatico mai visto al cinema. La sua recitazione, che si basa su un riuscito misto tra ironia e serietà, fin dall'inizio della saga cinematografica ha dato un carattere unico al personaggio, e noi non vediamo l'ora di incontrarlo nuovamente sugli schermi cinematografici!

famelici **mostri** alla scoperta di leggende, storie e oscure trame. Il miglior archeologo d'America torna quindi in un'avventura che non lo vede in lotta unicamente contro il tempo, ma anche contro il possente **esercito russo** alla ricerca della fantomatica 'macchina infernale'. 2500 anni fa, il dio babilonese **Marduk** costruì la misteriosa macchina infernale nelle fondamenta della leggendaria Torre di Babele; quando la torre fu distrutta, la macchina venne divisa in **quattro parti** e nascosta in diverse località della Terra dai seguaci di Marduk affinché non cadesse nelle mani degli 'infedeli'. Unitevi quindi alla **CIA** nella ricerca della macchina e trovatela prima che lo facciano gli agenti segreti russi: avete poco tempo!

● **Quali oscuri misteri si nascondono dietro queste mura? Siamo i più adatti a scoprirlo.**

Molta varietà!

Armati delle consuete buone intenzioni (ma con **frusta** e **pistola** sempre a portata di mano) potrete andarvene a spasso lungo la bellezza di **15 livelli** pieni zeppi di azione e piattaforme, scontrandovi con mostriciattoli ben assortiti e un buon numero di nemici tra cui - ovviamente - i **Russi**, **ragni**, **scorpioni**, **lupi**, **giaguari**, **sei boss** cattivissimi e gli immancabili **serpenti** che Indy odia tanto.

Da chi arriva?
THQ

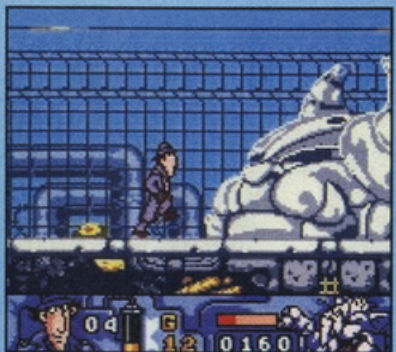
Quando?
È già arrivato!

Che gioco è?
Avventura/puzzle

VOTO **7,5**

Un ottimo gioco con Indy ancora protagonista!

Grafica	8
Suono	7
Giocabilità	8
Longevità	7

● **Bravo ha qualche dubbio sulla piattaforma da scegliere: volete aiutarlo?**

● **Ecco l'ispettore in persona, speriamo non combini guai...**

Una missione, un... 'uomo' solo

La missione impossibile che aspetta l'ispettore, questa volta, è quindi davvero difficile: minare **cinque punti strategici** per impedire che Artiglio riesca nel suo piano diabolico. Potendo contare ancora una volta sul solo aiuto della nipote **Penny** e del cane **Bravo**, Gadget darà battaglia, ma questa volta sarete voi a guidarne le mosse. Il gioco si presenta molto bene, con un buon numero di **piattaforme** e di **nemici**, oltre ovviamente a tutti gli accessori che hanno reso noto l'ispettore; la giocabilità è altrettanto elevata e al giocatore spetterà il compito di gestire anche **Penny** e **Bravo** in livelli appositamente progettati per loro. In questo caso possiamo dire che Ubi Soft ha fatto davvero un buon lavoro di **conversione** dei personaggi, che sul piccolo schermo dei nostri Gameboy risultano davvero somiglianti alle loro controparti a cartoni animati. Se state cercando un gioco d'azione che vi tenga incollati al GameBoy grazie a una trama vincente, personaggi simpatici e tanta azione, **Inspector Gadget Operation Madkactus** fa proprio per voi!

Gadget al cinema

Circa due anni fa la Walt Disney portò al cinema le gesta del goffo poliziotto accessoriato; a dargli voce e volto fu il bravo **Matthew Broderick**, mentre la parte di Boss Artiglio venne affidata a **Rupert Everett**. Il film è decisamente divertente e pieno zeppo di effetti speciali, nulla di particolarmente impegnativo, ma regalerà molto divertimento anche ai più esigenti di voi!

Da chi arriva?
Ubisoft

Quando?
È già arrivato

Che gioco è?
Azione

VOTO **7,5**

Finalmente un gioco che, prendendo ispirazione da un cartone, non delude!

Grafica	8
Suono	7
Giocabilità	8
Longevità	8

Pianeta Posta

Bene bene! Le vostre lettere cominciano ad arrivare e noi siamo molto contenti di rispondere; certo lo spazio non e' molto, e quindi siamo costretti a scegliere quelle più interessanti, ma non disperate! Un po' per volta pubblicheremo tutto quello che ci arriva in redazione; basta avere solo un pochino di pazienza! Ricordiamo che se volete potete mandarci i vostri disegni come ha fatto Anja che ci dice:

Ciao!
Sono Anja (pronuncia Agna), voi vi chiederete da dove io venga, ma sono perfettamente italiana (il nome è stato scovato da mia mamma mentre vedeva un film di Jan Bon o come si chiama, dove c'era una donna "nordica" che si chiamava come me). Vengo da Cantù, una città vicino a Como, ho 12 anni (13 a novembre), faccio la seconda media e mi piacciono molto i Pokémon; lo so, forse sono un po' grande per guardare ancora i cartoni però non si smette mai di essere bambini.
Ora parto con qualche domanda e qualche consiglio per il vostro nuovo giornalino (! – ndr -)
Domande:
1. Mi dicono che esiste una versione di Pokémon per PSOne, è vero?
2. Esiste la versione Pokémon Cristal? E se esiste, quando uscirà (più o meno)?
3. Ho-ho è l'uccello rosso con le ali verdi che c'è sulla confezione di Pokémon Gold? E se sì, di che tipo è?
4. Ma in Pokémon Rosso e Blu qual è il Pokémon più forte?
5. Ancora un'ultima cosa. Perché non inventano Pokémon veri (cioè che si possono toccare e che hanno poteri veri), li mettono tutti su un'isola, un'isola per ogni continente, e chi vuole a partire dai 10 ai 16 anni può iniziare una carriera come allenatore?

Consigli:
1. Potete aprire su GAMEBOY PLANET uno spazio dove pubblicare i disegni che noi lettori vi mandiamo e poi premiare il più bello del mese e questo spazio potete chiamarlo "Fanart dei Pokémon" o "I vostri disegni" o "Pokéfanart"?
2. Potete fare anche una Pokéclassifica dove mettete per filo e per segno il Pokémon preferito da tutti o quello che fa più schifo?

Con i consigli ho finito, adesso passo a elencarvti i miei Pokémon preferiti:
1. Charmeleon
2. Wartortle
3. Butterfly

Basta così, credo di avere finito: ciao a tutti.
Ah! Dimenticavo, potete pubblicare uno dei miei disegni?
Sarei contenta se pubblicaste il mio Charmeleon!

Ciao Anja!
Innanzi tutto mi devo scusare per avere tagliato la tua lista dei Pokémon preferiti, ma venti sono davvero tanti e non potevamo pubblicarli tutti! Comunque, eccoci qua con le risposte: come puoi vedere da queste pagine la tua richiesta di pubblicare i disegni è stata accolta e i tuoi li abbiamo pubblicati quasi tutti! Purtroppo non esiste un gioco per PSOne dedicato ai Pokémon, ma ce n'è uno per i Digimon! Pokémon Cristal esiste ed è già uscito in Inghilterra: bisogna solo dare il tempo ai traduttori di lavorare e presto potremo giocarlo anche noi! Per quanto riguarda il Pokémon più forte che puoi trovare nelle versioni Rossa e Blu,

dipende solo da quale stile di combattimento utilizzi e da quale genere di Pokémon preferisci; qui in redazione andiamo a simpatie, c'è chi preferisce Charmander e le sue evoluzioni, chi Pikachu; personalmente io amo molto Ivysaur! Isole Pokémon? Secondo te non è meglio che i simpatici mostriciattoli continuino a vivere solo nella nostra fantasia? La fantasia è il posto migliore nel quale continuare a farli vivere, dove nulla corre il rischio di rovinarli!

PS
Noi abbiamo passato i 12 anni da un pezzo, ma continuiamo a guardare i cartoni animati! E' importante mantenere una parte di noi sempre 'giovane', ma per ora puoi anche non preoccupartene troppo!

Spett.le
Redazione
Vorrei porvi alcune domande:
1. Come si fa a catturare Mew nella versione Rossa e Gialla?
2. Come si fa a catturare Mew, Mewtwo, i tre uccelli leggendari, Charmander, Squirtle e Bulbasaur nella versione Gold e Silver?
3. Esiste qualche trucco nel gioco Pokémon Trading Card Game?
4. Esiste qualche trucco nel gioco Super Mario Bros?
5. Uscirà in futuro qualche nuova versione di Pokémon?
Ora vi saluto
Marco (Milano)

Ciao Marco!
Dalle tue domande mi sembra di riconoscerti, sei forse tu quel Marco che qualche tempo fa ha chiamato in redazione tempestandoci di domande? Se sei tu sappi che ci ricordiamo tutti di te! Ora cominciamo con le risposte! Proprio in questo numero trovi la prima parte della giuda a Pokémon Rosso/Blu e tra quelle righe troverai certamente risposta alla tua prima domanda; per le versioni Gold e Silver sappi che stiamo preparando delle guide strategiche anche per quelle versioni, quindi non ti resta che continuare a leggere GameBoy Planet e sarai premiato!
Se ti interessano tanto i trucchi per i giochi del GBC non possiamo che consigliarti l'acquisto del Game Shark, una piccola periferica da connettere con il GBC che consente di sbloccarne tutti i segreti! Siamo tutti in attesa di Pokémon Cristal, l'ultima versione di Pokémon annunciata!

Hey, ragazzi!
Lo spazio è già finito! Continuate scriverci e a inviare disegni, questo mese trovate anche il tagliando per votare il vostro Pokémon preferito: quindi VOTATE! VOTATE! VOTATE!

Votate i vostri Pokémon preferiti!!!

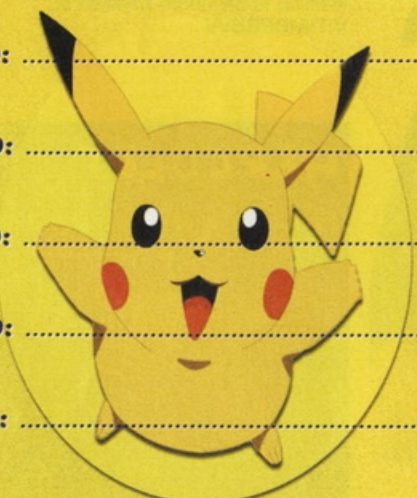
1° posto: ....

2° posto: ....

3° posto: ....

4° posto: ....

5° posto: ....

Ritagliate e spedite!!!

CODICI & TRUCCHI

ALADDIN

Per saltare i livelli non dovete fare altro che mettere il gioco in pausa e digitare: A, B, B, A, A, B, B, A.

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER

Selezione del Livello
Nel menu principale scegliete l'opzione PASSWORD e inserite i seguenti codici:
3NKFZ8 – LIVELLO 1
9MD1WV – LIVELLO 2
XTN4F7 – LIVELLO 3
5BVPL2 – LIVELLO 4
9D6F0S – LIVELLO 5
TSCNB4 – LIVELLO 6
CSJTQZ – LIVELLO 7
BNPXZ9 – LIVELLO 8
GH9MR –LIVELLO 9

TONY HAWK'S PRO SKATER

Per sbloccare tutte le tavole, i livelli e gli obiettivi con il mitico Tony inserite la seguente password:
B58LPTGBBBBV
Per sbloccare un sacco di soldi, tutti i parchi e la tavola Falcon:
VTP MPSBBBBVV
Per gareggiare da subito con le tavole Football e Shadows di Bob Blomquist inserite la seguente password: **CZWVVWFMKCVB**
Per gareggiare da subito con tutte e tre le tavole di Bob Bumquist inserite la seguente password: **CJFBV3KTC2B**
Per ottenere la bellezza di 50.000 dollaroni con Tony Hawk senza obiettivi inserite la seguente password:
V!T!MBBBBVV

DONKEY KONG LAND 2

PER CANCELLARE UN GIOCO SALVATO
Premete START+SELECT nella sezione load games

USCIRE DA UN LIVELLO COMPLETATO
START+SELECT

VITE EXTRA
Nella schermata di selezione del gioco, premete, senza rilasciarlo: SINISTRA o DESTRA, poi digita A, A, B, B.
Evidenziate un salvataggio, tenete premuto sinistra e destra e digitate i seguenti codici(sentirete un suono di conferma):
47 Kremkoins: A, B, A, B
47 Vite: A, A, B, B
40 Banane: B, B, A, A

HERCULES

Inserite le seguenti password per passare di livello senza fatica:

Livello	Password
2	B7FG4
3	XTV5P
4	TV5DP
5	FX6NL
6	HGRSV
7	K7DGR
8	FTXCG
9	GSJ4H

Crediti finali: inserite CRDTS.

POKEMON YELLOW: SPECIAL PIKACHU EDITION

Non vi basta tutto il Pokémon-mondo contenuto in questo numero? E allora beccatevi quest'elenco di tattiche da utilizzare contro i Boss.

Brock: usare acqua contro erba pokemon.
Misty: usare erba o elettro.
Lieutenant Surge: usare roccia o terra.
Erika: usare fuoco o volare.
Sabrina: usare scarafaggio o fantasma.
Koga: usare psico.
Blaine: usare acqua o ghiaccio.
Final boss: usare acqua, ghiaccio.
(Ringraziamo Antonio di Recanati per questo trucco)

ODDWORLD ADVENTURES

ECCO COME EFFETTUARE UN SUPER SALTO!
Durante una partita premete B per saltare; mentre siete a mezz'aria mettete in pausa, togliete la pausa e premete immediatamente B. Ripetete questo procedimento per saltare quanto più in alto si desideri. Purtroppo, saltare troppo in alto a volte può causare un crash del gioco, quindi fate attenzione!
Ecco invece tutte le password per accedere ai vari livelli:

Livello	Password
2-0	JCBCM
2-1	JMBCC
2-2	JMCCB
2-3	JPCCD
2-4	JTCCJ
2-5	STCCS
2-6	SBCCT
2-7	TBFCQ
3-1	TBKCL
3-2	TBTCB
3-3	TBTDC
3-4	TBTGF
Fine	TBTBT

YODA STORIES

Livello	Password
2	XKJ
3	GJP
4	TDM
5	WTM
6	ZBV
7	QTC
8	TGR

Livello	Password
9	VDP
10	BFG
11	FNP
12	STJ
13	FTG
14	BLP
15	YSF

SUPER MARIO BROS DELUXE

VOLARE DENTRO IL LIVELLO
Mettete il gioco in pausa e premete A (x3) , B (x3).

VERSIONE GIAPPONESE DI SUPER MARIO BROS 2
Terminate il gioco con almeno 300.000 punti nella modalità Classic e senza utilizzare continue, salvataggi o restart.

GIOCARE CON LUIGI
Premete SELECT nella schermata della mappa

CONTINUE ILLIMITATE
Premete A nella schermata Game Over

VITE INFINITE
Ogni volta che perdete una vita, premete ripetutamente A prima della schermata della mappa

LOST LEVELS BONUS
Realizzate almeno 300.000 punti durante il gioco e selezionate Luigi nella schermata principale.

YOU VS BOO BONUS
Realizzate almeno 100.000 punti durante il gioco e selezionate Boo nella schermata principale.

WWF ATTITUDE

Per la modalità carriera ecco le password che vi consentiranno di migliorare la posizione in classifica dei vostri lottatori:

The Godfather

Rank	Password
19	NGHNGDHG
18	MKJMKCJK
17	LJKLJBKJ
16	TCBTCKBC
15	SBCSBJCB
14	RFDRFHDF
13	QDFQDGFD
12	FRQFRPQR
11	DQRDQNRQ
10	CTSCTMST
09	BSTBSLTS
08	KMLKMTLM
07	JLMJLSML
06	HPNHPRNP
05	GNPGNQPN
04	PRGPHFGH
03	NQHNGDHG
02	MTJMKCJK

The Rock

Rank	Password
19	GHKRCSCG
18	KJGSDRDK
17	JKHPFRFJ
16	CBDQGNGC
15	BCFRHPHB
14	FDBSJLJF
13	DFCTKMKD
12	RQSBLJLR
11	QRTCMKMQ
10	TSQDNGNT
09	STRFPHPS
08	MLNGQDQM
07	LMPGRFRL
06	PHLJSBSP
05	NPMKTCTN
04	HQJLBSBH
03	GRKMCTCG
02	KSGNDQDK

MODALITÀ CHALLENGE

Edge

Rank	Password
19	SHTPLMJG
18	BJQLPNHK
17	QKRMNPGJ
16	PBNSRQEC
15	NCPTQRDB
14	MDLQTSCF
13	LFMRSTDD
12	KQJDCBTR
11	JRKFBCSQ
10	HSGBFDRT
09	GTHCDFQS
08	FLDJHGPM
07	DMFKGHNL
06	CNBGKJMP
05	BPCHJKLM
04	TQSNMLKH
03	SRTPLMJG
02	RSQLPNHK

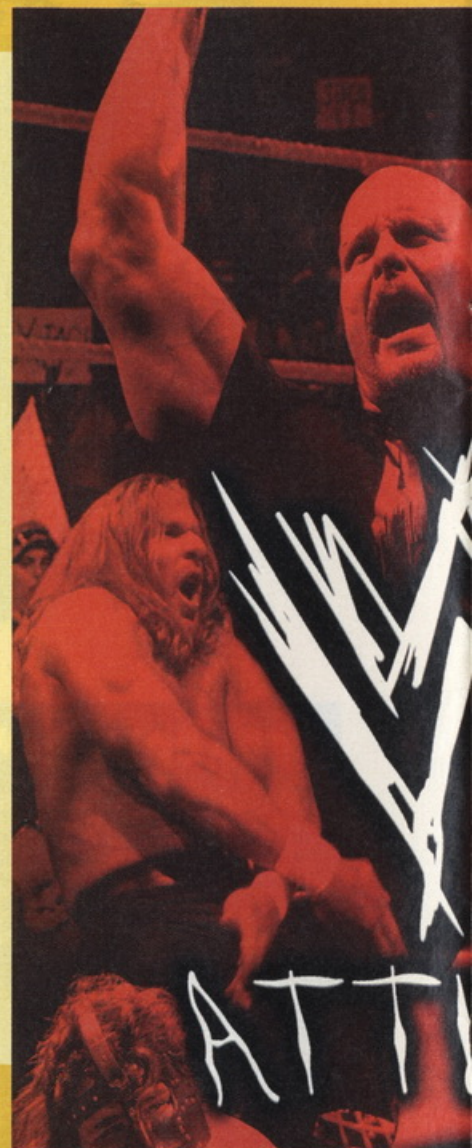
Gangrel

Rank	Password
19	TPSPPTHK
18	QLRQLQJG
17	RMQRMRKH
16	DSFDJDLN
15	FTDFKFMP
14	BQCBGBNL
13	CRBCHCPM
12	JNKJDJQS
11	KPJKFKRT
10	GLHGBGGSQ
09	HMGHCHTR
08	NJPNSNBD
07	PKNPTPCF
06	LGMLQLDB
05	MHLMRMFC
04	SDTSNSGJ
03	TFSTPTHK
02	QBRBLQJG

Jarret

Rank	Password
19	LGJCRMHG
18	PKHDSNJK
17	NJGFTPKJ
16	RCFGLQBC
15	QBDHMRCB
14	TFCJNSDF
13	SDBKPTFD
12	CRTLGBQR
11	BQSMHCRQ
10	FTRNJDST
09	DSQPKFTS
08	HMPQBGLM
07	GLNRCHML

Kane

Rank	Password
19	JBKBGRGG
18	GDHDKSKK

TUROK 2

TUTTE LE ARMI
Digitate come password DLVTRKBWPS

MODALITÀ BIRD
Digitate come password DLVTRKBBRD
Per volare premete SELECT durante il gioco contemporaneamente al tasto A.

EASY

Livello	Password
2	DVYLWKVYYZ
3	GRYLWKWVVN
4	DRYLSRWVVZ
5	GVZLSRSQW
6	DVZLBVSQQT
7	GRZLBVBQQQ
8	DRZLBVBQQT
9	GVYNBVBQWC

MEDIUM

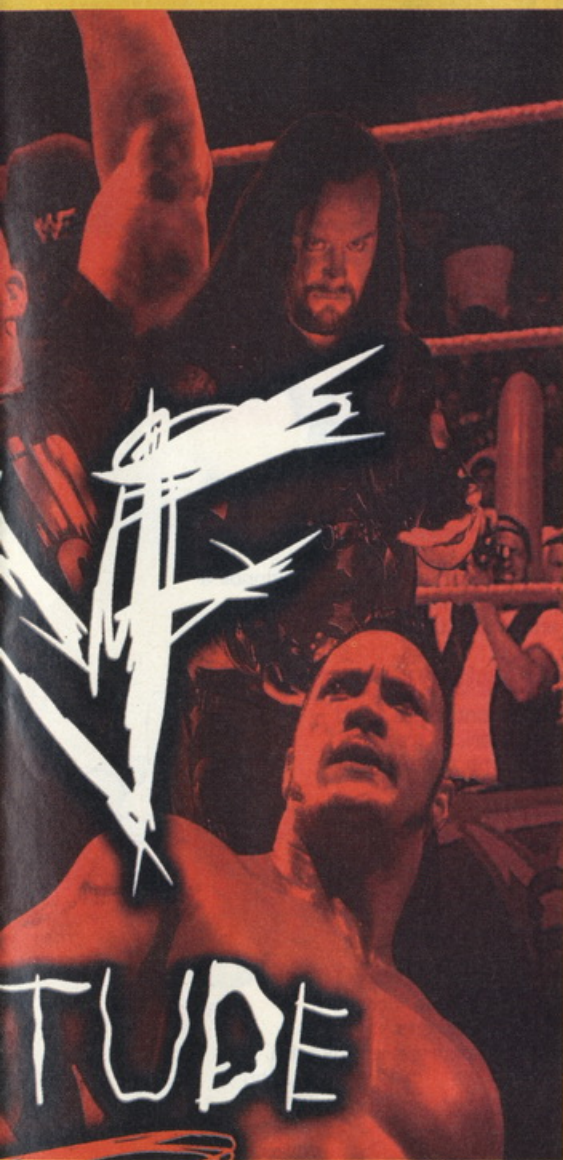
2	QVYLWKVYYC
3	TRYLWKWVY Y
4	QRYLSRWVPT
5	TRZLSRSQPS
6	QVZLBVSQVN
7	TRZLBVBQVL
8	QRZLBVBQVN
9	TVYNBVBQQD

HARD

2	DLTLWKVYYC
3	GNYLWKWVPP
4	DNYLSRWVPT
5	GLZLSRSVPW
6	DLZLBVSWB
7	GNZLBVBQVL
8	DNZLBVBQVN
9	GLYNBVBQQD

SALTARE IL LIVELLO
Digitate come password: DLVTRKBLVL. Per saltare il livello mettete il gioco in pausa e preme i tasti A+B contemporaneamente.

ENERGIA INFINITA
Digitate come password DLVTRKBNRG

VITE INFINITE
Digitate come password DLVTRKBLVS

Rank	Password
17	FHDHCLCC
16	DGFGBMBB
15	CKBKFNFF
14	BJCJDPDD
13	TMSMRGRR
12	SLTLQHQQ
11	RPQPTJTT
10	QNRNSKSS
09	PRNRMBMM
08	NQPQLCLL
07	MTLTPDPP
06	LSMSNFNN
05	KMJCHQHH
04	JLKBGRGG
03	HPGFKSKK

Sable

Rank	Password
19	QCGMAKHG
18	TDKNSGJK
17	SFJPTHJK
16	MGCQLDBC
15	NKDTPCFD
14	HLRBGSQP
13	GMQCHTRQ
12	JPSFKRTS
11	BRLHCPML
10	FSPJDLNP
09	DTNKFMPN
08	RLHLQJGH
07	FSNNFNQP
06	DTPPDPRN
05	RLGGRGDH
04	QMHHQHFG
03	TNJJTJBK
02	???

Stone Cold

Rank	Password
19	CBFPCQJC
18	BCDNBRBK
17	FDCMFSGF
16	DFBCDTHD
15	RQTKRBNR
14	QRSJQCPQ
13	TSRHTDLT
12	STQGSFMS
11	MLPFMGSM
10	LMNDLHTL
09	PMNCPJQP
08	NPLBNKAN
07	HQKTHLDH
06	GRJSGMFG
05	KSHRKNBK

Taka Michienoku

Rank	Password
19	DHJRMMGG
18	CJHSNNKK
17	BKGTPPJJ
16	KBFLQQCC
15	JCDMRRBB
14	HDCNSSFF
13	GFBPTTDD
12	PQTGBBRR
11	MRSHCCQQ
10	MRSJDDTT
09	LTQKFFSS
08	TLPBGGMM
07	SMNCHHLL
06	RNMDJJPP
05	QPLFKKNN
04	FQKQLLHH
03	DRJRMMGG
02	CSHSNNKK

The Undertaker

Rank	Password
19	SGKTCRHG
18	RKGQDSJK
17	QJHRFTKJ
16	PCDNGLBC
15	NBFPHMCB
14	MFBLJNDF
13	LDCMKPFD
12	KRSJLGQR
11	JQTKMHRQ
10	HTQGNJST
09	GSRHPKTS
08	FMNDQBLM
07	DLPFRCML
06	CPLBSDNP
05	BNMCTFPN
04	TRJSBQGH
03	SQKTCRHG
02	RTGQDSJK

X-Pac

Rank	Password
19	SCJPCHDG
18	RDHLDJFK
17	QFGMFKDJ
16	PGFSGBHC
15	NHDTHCGB
14	MJCQJDKF
13	LKBRKFJD
12	KLTDLQMR
11	HNRBNSPT
10	GPQCTPNS
09	FQPJQLRM
08	DRNKRMOL
07	CSMGSNTP
06	BTLHATPS
05	TLKNBGCH
04	SMJPPCHBG
03	RNHLDJFK

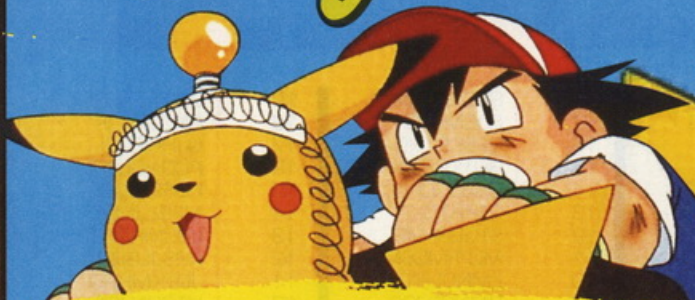
TETRIS DX

FONDALI ALTERNATIVI
Premete SELECT durante la modalità Demonstration: apparirà un acquario sullo schermo. Premete quindi A, A e vedrete lo schermo che si riempie di coriandoli; premete B, B e diventerà una lavagna.

BLOCCHI ASCENDENTI
Premete SINISTRA fino a quando il mattoncino non avrà toccato il muro. Continuate a tenere premuto SINISTRA, premendo rapidamente A. Potrete farlo verso DESTRA premendo B: riuscirete così a fare risalire il mattoncino e decidere con più calma dove posizionarlo.

CONTINUARE LA PARTITA
Se siete stanchi e volete fare una pausa, mettete il gioco in pausa e spegnete il GameBoy subito. Quando lo riaccenderete vedrete apparire una schermata che domanderà se volete continuare la partita.

MODALITÀ EXPERT
Durante la partita premete START, quindi SELECT per attivare la modalità Esperti. Non verrà visualizzato nella finestrella di anteprima il mattoncino che scenderà. Per disattivarlo dovrete iniziare una nuova partita.

La guida completa a Pokémon Rosso/Blu

Ash vi porta per mano lungo la prima parte della guida completa alle versioni Rossa e Blu di Pokemon. Adesso non avete più nessuna buona ragione per non acchiapparli tutti!

Iniziate a giocare scegliendo come nome quello di Ash e come quello del vostro rivale Gary. FATE ATTENZIONE! D'ora in avanti il vostro rivale sarà sempre indicato con il nome di **Gary**.

BIANCAVILLA

Inizierete il gioco nella vostra **stanza**. Recatevi al PC e RITIRATE la **Pozione**. Salutate vostra madre (siate educati, la mamma è sempre la mamma!) e uscite. Parlate con la **sorella** del vostro rivale nella casa accanto. Ora dirigetevi verso la zona erbosa a nord.

Bulbasaur

Il Prof. **Oak** vi fermerà e vi dirà di seguirlo al laboratorio. Qui potrete sceglierete un Pokémon tra Bulbasaur, Charmander o Squirtle. Dopo la scelta, Gary prenderà il Pokémon che avrà vantaggi contro di voi.

La vostra scelta	La scelta di Gary
Bulbasaur	Charmander
Charmander	Squirtle
Squirtle	Bulbasaur

Nota: **Bulbasaur** è l'ideale per i principianti; **Squirtle** è molto apprezzato poiché è molto forte da subito; **Charmander** è probabilmente il più forte, ma è svantaggiato nella maggior parte del gioco.

Charmander

-Se avete scelto **Bulbasaur**: Bulbasaur Lv 5: Azione, Ruggito (67)

Squirtle

-Se avete scelto **Charmander**: Charmander Lv 5: Graffio, Ruggito (69)
-Se avete scelto **Squirtle**: Squirtle Lv 5: Azione, Colpo-Coda (70)
Questo primo scontro è davvero facile. Non usate Colpo-Coda o Ruggito, fate affidamento piuttosto su **Azione** o **Graffio**.
Dopo avere vinto (o perso...) andate a casa di Gary, dove sua sorella vi consegnerà la **Mappa delle Città**. Adesso potete dirigervi a **Smeraldopoli** utilizzando il percorso 1.

PERCORSO 1

Dato che non avete ancora Poké Ball, per ora vi converrà allenare il vostro Pokémon. Parlate a uno dei personaggi che incontrerete per ottenere una **Pozione**. Proseguite fino a Smeraldopoli.

SMERALDOPOLI

Il **PokéMarket** ha un pacco per Oak e ve lo consegnerà. Tornate allora a Biancavilla e Oak vi darà il **Pokédex** (uno anche a Gary). Dopo aver preso il dex tornate a Smeraldopoli e fate un bel pieno di strumenti (Poké Ball ecc.), quindi dirigetevi a ovest prendendo il **percorso 22**.
Nota: la palestra di Smeraldopoli è per ora è chiusa, ci potrete entrare solo più tardi.

BOSCOSMERALDO

Qui incontrerete molti allenatori. Si tratta di un'ottima occasione per aumentare il livello dei vostri Pokémon rapidamente. Con le PokéBall acquistate al Market potrete catturare **Caterpie**, **Metapod**, **Weedle** e **Kakuna**. Se la fortuna è dalla vostra parte potrete anche catturare un **Pikachu**.

Caterpie

Metapod

Pikachu è davvero raro e dovrete essere molto pazienti per catturarlo... Nella versione Rossa troverete con una certa facilità **Weedle** e **Kakuna**, nella Blu invece **Caterpie** e **Metapod**.

Weedle

Kakuna

Brock

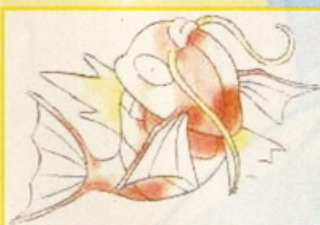
Plumbeopoli

A Plumbeopoli troverete la prima palestra. L'allenatore più forte è **Brock**, che usa Pokémon di roccia. Se avete scelto Squirtle o Bulbasaur potete dormire sonni tranquilli; **Charmander**, invece, non può essere utilizzato perché i suoi attacchi di fuoco non avranno alcun effetto: in questo caso dovrete usare un altro Pokémon. Battendo Brock vincerete la **Medaglia Sasso**, che vi permetterà di usare Flash (attenzione! VI PERMETTE l'uso ma non ve lo consegna!). Tutti i Pokémon fino al **Livello 20** vi ubbidiranno. In più riceverete **MT34 - Pazienza**: il vostro Pokémon incassa i colpi per due o tre turni, ma poi restituisce con gli interessi (il doppio).

Brock
Tipo Pokémon: Roccia-Terra
Pokémon: Geodude - L12, Onix - L14; Premi: Medaglia Sasso, MT34 - Pazienza

A Plumbeopoli c'è anche il **Museo dei Fossili** dove potrete ammirare fossili di Aerodactyl e Kabutops, e uno **Space Shuttle**. Passando dal retro riceverete un premio, ma se non avete ancora la MN01 (Taglio) sarete costretti a usare l'ingresso principale. Uscite verso Est e dirigetevi verso il **percorso 3**.

Monteluna

Dopo essere passati per il percorso 3 arriverete all'ingresso di Monteluna. Nel Centro Pokémon c'è un signore che vi offrirà un **Magikarp** (Una Carpa Magica? Mah... Ah., no! Si tratta di un'arpa!) per 500 £. Rifiutate. È vero che al Livello 20 si evolve nel forte Gyarados, ma più avanti ne potrete pescare gratis quanti vorrete.

Magikarp

Entrate nella **caverna**. Qui sconfiggete il **Team Rocket** per impedirgli di prendere i fossili di Pokémon rari che sono nella caverna. Alla fine dovrete prendere un fossile scegliendo tra **Helixfossile** e **Domofossile**. Se non sapete decidere, affidatevi al buon vecchio metodo (fate la conta!) e buona fortuna!

Team Rocket

Nota: con Helixfossile riceverete Omanyte, con Domofossile Kabuto. Incamminatevi per il **percorso 4** e giungerete a Celestopoli.

Celestopoli

Al negozio di biciclette potrete acquistare una bici addirittura per 1.000.000!!! Il prezzo vi potrà far star male, ma non preoccupatevi, potrete riceverne una gratis entro breve. In una casa potrete scambiare **Poliwhirl** con Jynx. Quando avrete Poliwhirl dovrete assolutamente accettare lo scambio, dato che sarà l'unica opportunità di catturare Jynx (che l'allenatore per l'occasione ha chiamato... **Lola**!).

Poliwhirl

C'è una **casa** sorvegliata da un poliziotto. Per ora non potrete entrare: dovete infatti prima fare visita a **Bill** a Miramare. Incamminatevi quindi verso la palestra. Qui vi aspetta **Misty**. Dopo avere battuto i suoi allenatori sfidatela. Usate Pokémon d'acqua (abbiamo pubblicato lo speciale apposta!). Ecco qui sotto la scheda:

Misty
Tipo Pokémon: Acqua
Pokémon: Staryu - L18, Starmie - L21; Premi: Medaglia Cascata, MT11 - Bollaraggio

Se avete scelto **Bulbasaur**, ancora una volta, non avrete problemi. **Squirtle** può essere una scelta vincente ma non usate attacchi d'acqua. **Charmander** è assolutamente sconsigliato. Se avete catturato un Pikachu a Boscosmeraldo dovreste vincere con poca fatica. Altrimenti... preparatevi tante Pozioni!! Vincerete la **Medaglia Cascata**, e tutti i Pokémon fino al **Livello 30** vi ubbidiranno. Con l'MT11 potrete insegnare a un Pokémon l'attacco Bollaraggio. Passeggiando a Ovest di Celestopoli vedrete una **grotta** con un uomo all'ingresso. Potrete entrarci solo verso la fine del gioco. Incamminatevi quindi verso il **ponte** a Nord (percorsi **24** e **25**).

Misty

Miramare

Dopo aver battuto gli allenatori sul ponte riceverete una **Pepita** (che rivenderete al PokéMarket per la bellezza di 5000 £). Vi proporranno di diventare uno del Team Rocket, ma – ovviamente – rifiuterete! Incontrerete quel seccatore di Gary; sconfiggetelo un'altra volta e proseguite verso **Diramare**. A Miramare incontrerete una casa abitata da un Pokémon! Fermi tutti: non è un Pokémon ma è **Bill**, il Pokémaniaco!!! Durante un esperimento mal riuscito ha fuso il suo DNA con quello di un Pokémon. Aiutatelo e riceverete il biglietto per la **motonave M/N Anna** ad Aranciopoli. Uscite dalla casa, rientrate e nel PC troverete l'immagine di Pokémon rari come **Eevee**, **Flareon**, **Vaporeon** e **Jolteon**. Tornate a Celestopoli.

Eevee

Flareon

Vaporeon

Jolteon

Celestopoli (II)

Entrate nella casa prima bloccata e uscendone dall'altra parte incontrerete un Rocket che, se sconfitto, vi darà MT28 (**Fossa**). Passate a Sud di Celestopoli e se volete andate alla **Pensione**. Potete lasciare un Pokémon in pensione per allenarlo e farlo crescere di esperienza. Questo vi costerà 100 £ per ogni livello guadagnato, più altri 100 £. **Nota**: lasciando un Pokémon in pensione non si evolverà, non potrete decidere quali attacchi

Raichu

insegnargli e non potrete depositare Pokémon che hanno imparato MN.
Passate nella **Via Sotterranea** per Aranciopoli. Premendo A durante il passaggio potreste trovare oggetti utili come **Special X** e **Superguardia**. Passate per il percorso **6** e arrivate alla città di mare, cioè...

ARANCIOPOLI

Un Guru Pescatore vive nella casa a Nord-Ovest. Vi regalerà l'**Amo Vecchio** con cui potrete pescare dei Magikarp (perché pagarli quando si pescano gratis?), generalmente al L5 / L15. Ricordatevi che al Livello 20 si evolvono in Gyarados. Nella casa più sotto potrete scambiare uno Spearow con un simpaticissimo **Farfetch'd** (chiamato Duccio). È la vostra unica opportunità di catturare Farfetch'd. C'è lì di fianco il **Pokémon Fan Club**.
Il presidente vi regalerà (se avrete la pazienza di ascoltarlo...) un Buono Bici per prendere una bicicletta a Celestopoli (e ve la volevano vendere a 1.000.000...).

M/N ANNA

Salite sulla M/N Anna. Qui ci sono dei passeggeri che vi potrebbero sfidare. Battuti questi, entrate nella **Cucina** e troverete una MegaBall in un **bidone**. Mentre cercherete di raggiungere il capitano avrete il 'piacere' di lottare ancora contro quel rompiscatole di Gary, che sembra seguirvi come un'omba. Battetelo e andate dal Capitano. Il Capitano vi regalerà **MN01**, **Taglio** con la quale potrete tagliare gli alberelli. Scendete dalla M/N Anna e questa salperà. Andate dal **Capopalestra**, Lt. Surge, tagliando l'albero che blocca il passaggio.

ARANCIOPOLI (II)

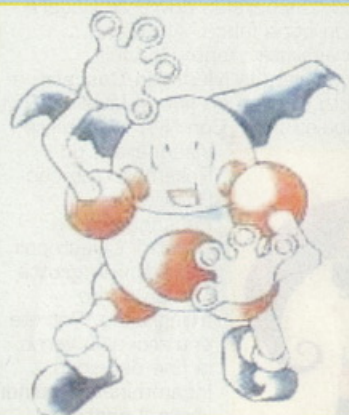
Entrate nella palestra. Lt. Surge ha nascosto il **lucchetto** in un bidone. Trovatene uno, l'altro sarà subito **a sinistra** di quello appena aperto. Ecco la scheda di Lt. Surge:

Lt. Surge
Tipo Pokémon: Elettro
Pokémon: Voltorb - L21, Pikachu - L18, Raichu - L24; Premi: Medaglia Tuono, MT24 - Fulmine

Voltorb

Schierate i vostri Pokémon di tipo Terra o Lotta e vincerete facilmente la **Medaglia Tuono**. Con la Medaglia Tuono potrete usare **Volo** quando volete e la velocità dei vostri Pokémon aumenterà sensibilmente. Con la MT24 potrete insegnare Fulmine a un Pokémon elettrico (Pikachu?). Usate Fulmine contro i Pokémon d'acqua o volanti.
Il modo più veloce per arrivare al **Lavandonia** è quello di passare per i percorsi **11** e **12**. Ma il percorso è bloccato da uno Snorlax, quindi dovrete passare per la **Grotta Diglett**.
Nota: sulla terrazza panoramica che precede il percorso 12 incontrerete l'Assistente del Prof. Oak. Se avete catturato 30 tipi diversi di Pokémon vi darà **Detector**, con il quale potrete trovare gli strumenti invisibili per terra. Se non li avete ancora catturati vale la pena tornare più tardi.

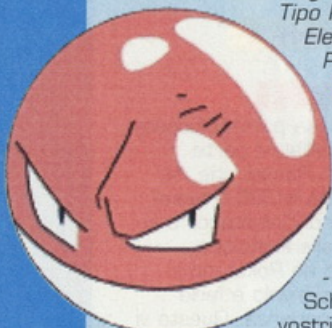
GROTTA DIGLETT

Nella Grotta Diglett (scavata dai Diglett) troverete dei Diglett e dei **Dugtrio**. Una volta superata questa zona potrete tagliare un **alberello** e raggiungere l'Assistente del Prof. Oak che, se avrete 10 Pokémon diversi, vi darà la **MN05** (Flash). Con il Flash potrete illuminare le grotte scure come il **Tunnelroccioso**. Lì vicino c'è un Allenatore che vuole scambiare il vostro Abra con un **Mr. Mime**. Questa è l'unica occasione per catturare Mr. Mime! Andate a Nord (Plumbeopoli) e tagliate l'**albero** vicino al Museo, prendete l'**Ambra** (con la quale farete resuscitare Aerodactyl). Recatevi quindi a Celestopoli.

Mr. Mime

CELESTOPOLI (III)

Scambiate il Buono Bici con una Bicicletta. Procedete verso Est per i percorsi **9** e **10**. Proseguite fino all'entrata del **Tunnelroccioso**. Potreste vedere la Centrale Elettrica, ma per ora non potrete raggiungerla.

TUNNELROCCIOSO

Dovrete superarere il Tunnelroccioso con l'**MN Flash**; qui potrete trovare Onix e Machop. Appena uscito, recatevi a Lavandonia.

LAVANDONIA

Se volete cambiare il nome dei vostri Pokémon, questa è l'occasione giusta: andate quindi dal **Giudice Onomastico.** Non potrete ancora entrare nella Torre Pokémon perché non avete la **Spettrosonda** che troverete solo ad Azzurropoli.
Non potete

nemmeno andare ancora a Zafferanopoli, quindi dirigete a Est verso il percorso **8**; incontrerete una **Via Sotterranea**. Passateci e, andando a Ovest per il percorso **7**, vi ritroverete a...

AZZURRO-POLI

A Villazzurra si trova la sede principale di **Game Freak**, la società produttrice del gioco. Quando avrete completato il Pokédex tornate qui e riceverete un regalo speciale... Passate dal retro della villa e all'**ultimo piano** troverete Eevee. Con una Pietraidrica lo trasformerete in **Vaporeon**, con una Pietratuono in un **Jolteon** e con una Pietrafocaia in un **Flareon**.
Al Centro Commerciale troverete davvero di tutto...
Ecco l' elenco completo:
1° piano: Mega Ball, Superpozione, Revitalizzante, Superrepellente, Antidoto, Antiscottatura, Antigelo, Sveglia, Antiparalisi, MT32, MT33, MT02, MT07, MT37, MT01, MT05, MT09, MT17.
2° piano: un commesso vi darà MT18 (Contatore).
3° piano: Poké Bambola, Pietrafocaia, Pietratuono, Pietraidrica, Pietrafoglia.
4° piano: Precisione X, Superguardia, Supercolpo, Attacco X, Difesa X, Velocità X, Special X, PS-su, Proteina, Ferro, Carburante, Calcio.
5° piano: Acqua Fresca, Gassosa, Lemonsucco. A proposito del 5° piano, lì c'è una bambina. Se le darete Acqua Fresca vi darà MT13 (Geloraggio), se le darete Gassosa vi consegnerà la MT48 (Frana) e se le darete Lemonsucco otterrete MT49 (Tripletta).
Comperate qualcosa da bere anche per le guardie di Zafferanopoli (torna tutto utile!).
Recatevi al **bar** e riceverete il Salvadanaio da un giocatore sfortunato. Andate alla **Sala Giochi** e sconfiggete un Rocket, quindi premete il pulsante segreto dietro al Poster, ma prima di entrare nel passaggio segreto fate un giretto ad Azzurropoli...
Nell'edificio di fianco alla Sala Giochi c'è la **ricevitoria**. Con molti gettoni potrete ricevere dei premi:
Versione Rossa- Abra (180), Clefairy (500), Nidorina (1200), Dratini (2800), Scyther (5500), Porygon (9999), MT23 (Ira di Drago, 3300), MT15 (Iper-Raggio, 5500), MT50 (Sostituto, 7700).
Versione Blu- Abra (120), Clefairy (750), Nidorino (1200), Pinsir (2500), Dratini (4600), Porygon (6500) e le MT della Rossa.
Nota: se avete la Blu siete fortunati, perché potrete avere **Porygon** (che non si trova da nessuna parte) con sole 6500 monete contro i 9999 della Rossa.
Tagliate l'**albero** a Sud e arrivate alla palestra. **Erika**, la Capopalestra, e tutte le sue mini-allenatrici sono specializzate in Pokémon d'erba. Ecco la scheda di Erika:
Erika
Tipo Pokémon: Erba
Pokémon: Victreebell - L29, Tangela - L24, Vileplume - L29;
Premi: Medaglia Arcobaleno, MT21 - Megassorbimento
Con la Medaglia Arcobaleno tutti i Pokémon fino al Livello **50** vi ubbidiranno. Per questa lotta usate un **coleottero** o un Pokémon di fuoco (un Charmeleon/Charizard sarebbe perfetto, anche se al Livello 20).
Adesso siete pronti per andare a mettere scompiglio nei loschi Piani di Team Rocket, nella Sala Giochi.

SALA GIOCHI

Qui dovrete raggiungere il 4° piano... ma dove c'è Giovanni!
Andate al **3° sotterraneo**, e dopo essere uscito a Sud di quel labirinto di mattonelle usate la **scala**. A NordEst del 4° piano battete un Rocket, e dopo averlo sconfitto parlategli: farà cadere la **Chiave Ascensore**. Salite sull'Ascensore e andate fino al 4° piano, lottate contro i due scagnozzi di Giovanni e alla fine battete anche lui. Se ne andrà dimenticando la **Spettrosonda** (che sbadato!).
La squadra di Giovanni è composta da:
Rhyhorn Livello 24,
Onix Livello 25,
Kangaskhan Livello 29.
Tornate a Lavandonia ed entrate nella spettrale...

TORRE POKÉMON

Ora che siete in possesso della Spettrosonda identificate tutti i Gastly, Haunter e Cubone e se volete potete anche acchiapparli.
Sconfiggete le **Medium** possedute da Spiriti Malvagi (questo è quanto dicono loro...) e arrivate al **5° piano**. C'è un Marowak che non potrete catturare. Sconfiggetelo, sconfiggete Team Rocket al 6° piano e arrivate da **Mr. Fuji**. Liberatelo e vi darà il **Poké Flauto**, con il quale potrete svegliare i 2 rarissimi **Snorlax** che avete già incontrato.
Tanto per cambiare incontrerete anche Gary che vi sfiderà e le prenderà come al solito. Andate quindi a Zafferanopoli.

ZAFFERANOPOLI

Qui c'è la **Silph SpA**. Per ora non entrateci ancora, perdete un po' di tempo a esplorare la città.
Recatevi dal Signor Psiche che vi... leggerà nel pensiero e vi regalerà la **MT29**, il potente Psichico. C'è anche Copiona. Se le darete una Poké Bambola vi darà **MT31**, Mimico. Potrete copiare per tutta la durata della lotta un attacco dell'avversario a vostra scelta.
Qui al **Dojo Karate** c'è la seconda palestra di Pokémon (ma non si tratta di una ufficiale).
Le Cinturenere usano Pokémon di lotta e battendo il loro capo vincerete **Hitmonlee** (il tiracalci) o **Hitmonchan** (il tirapugni). È l'unica opportunità di catturare uno dei due, quindi fate attenzione quando sarà il momento di scegliere.
Prima di entrare nella palestra di **Sabrina** recatevi alla Silph SpA, ma questa è tutta un'altra storia! Al mese prossimo per la seconda parte della soluzione!

HARDWARE

Per giocare dappertutto e diventare perfetti fotoreporter

ADATTATORE GBC PER AUTO

Questo mese vogliamo prendere in esame una serie di periferiche meno particolari del micro-sonar di cui abbiamo parlato sul numero scorso, ma non per questo meno interessanti... Quante volte vi siete trovati in viaggio per le vacanze con le **pile** del vostro fidato GameBoy che facevano le bizze, per 'morire' definitivamente a metà del tragitto? Finalmente potete trovare nei negozi un piccolo e comodo **adattatore elettrico** che vi consente, inserendolo al posto dell'**accendisigari**, di avere quanta energia volete per quanto volete. Il **costo** dovrebbe essere limitato, ma l'utilità per i lunghi viaggi è davvero grande: e non tiene nemmeno tanto posto nelle valigie!

CONNETTORE GBC CAMERA/PC

Quante volte avete sognato di potere modificare le **immagini** che catturavate con il GameBoy Color con i programmoni di grafica dei vostri fratelli? Nessuna? Va beh, se a qualcuno è comunque venuto in mente di farlo si sarà accorto dell'impossibilità di collegare il GameBoy al PC, ma ora grazie alla **Mad Catz** e al suo **cavo di connessione** sarà possibile scaricare sul disco rigido tutte le immagini che avete catturato con la camera del GameBoy, e **ritoccarle** (abbellendole, perché no!) per mandarle via posta elettronica ad amici e parenti. Il cavo garantisce un trasferimento dei dati affidabile e di qualità; insomma, non perderete nessun pezzo delle vostre opere d'arte!

GAMEBOY POKET CAMERA

Da ultimo trattiamo un articolo non nuovissimo, ma che può regalare non poche soddisfazioni, la **Poket Camera**. Compatibile con il GBC, ma realizzata per il GameBoy originale, fu un incredibile successo in Giappone, riuscendo a raggiungere quasi il **mezzo milione di pezzi** venduti nella sola prima settimana dalla commercializzazione. La macchina fotografica è equipaggiata anche con **lenti speciali** che permettono una primitiva modifica delle immagini allungandole o ribaltandole a piacere, ma forse raggiunge il meglio integrata proprio con il cavo connettore **GBC/PC**. Se avete la macchina fotografica del GBC e volete mandarci le vostre foto, fatelo! Le pubblicheremo certamente!